K

AMIGA PC
ATARI ST
CONSOLE PORTATILI
MEGADRIVE
SUPER FAMICOM
+ ALTRI...

Anno IV n. 1 K 35
GENNAIO 1992
Lire 5000

Pubblicazione mensile-Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70

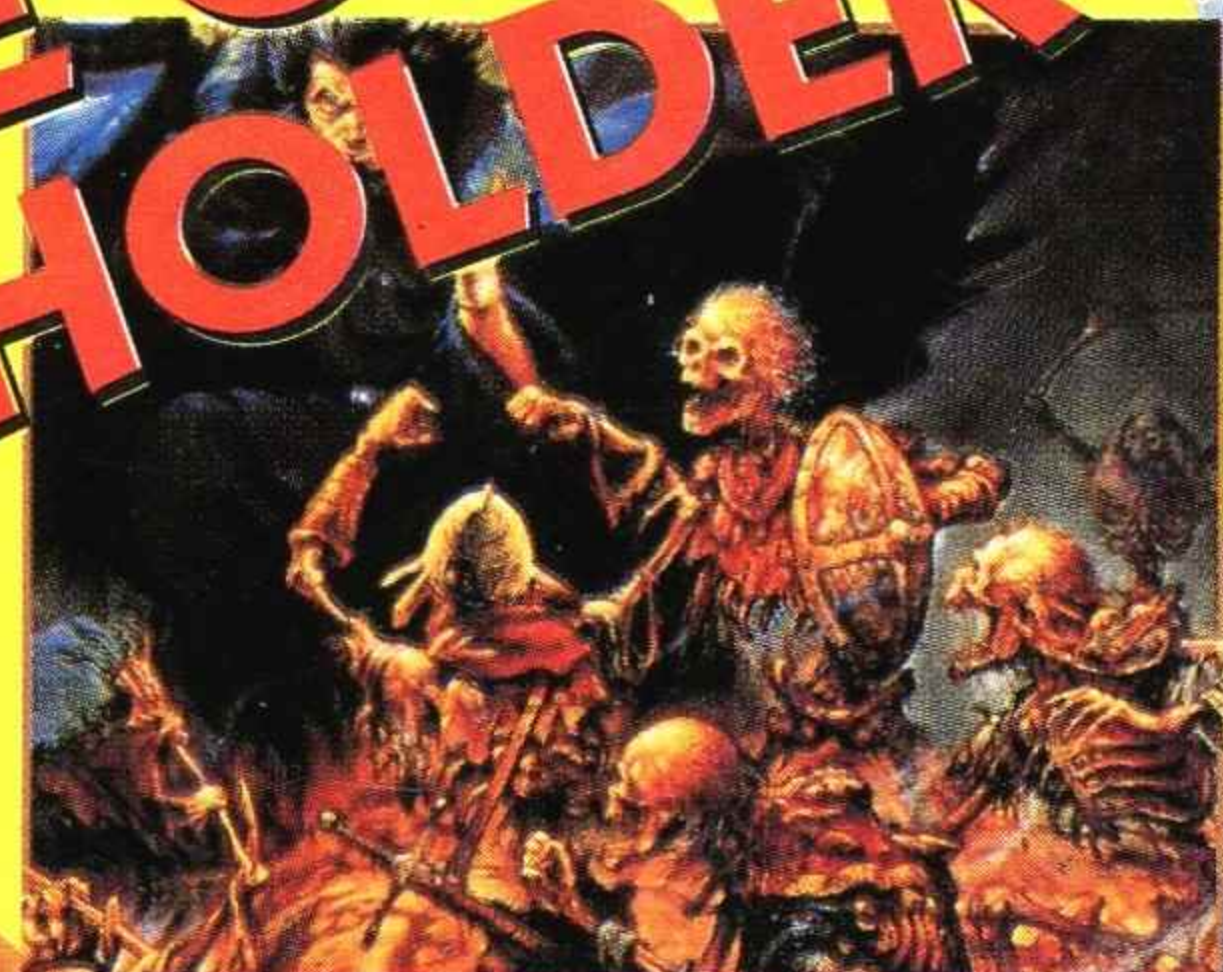
Glénat ITALIA

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

POPULOUS II

L'ATTESISSIMO RITORNO DI DIO

Problemi di compatibilità? Tutta la verità sull'Amiga Plus

EYE OF THE BEHOLDER II

LAVORI IN CORSO

- **CYBERFIGHT** Il combattimento tra robot dell'Electronic Arts
- **ATAC** La Microprose come Miami Vice sfida i trafficanti di droga colombiani
- **APOCALYPSE** Avventure in elicottero con l'Image Works

RECENSIONI

• ANOTHER WORLD • FIRST SAMURAI • MIKE DITKA POWER FOOTBALL • WARM UP
• BATTLE ISLE • FINAL BLOW • FUZZBALL • MAGIC GARDEN • BOSTON BOMB CLUB
• UNDER PRESSURE • TIP OFF • POLICE QUEST 3 • DEUTEROS • SUPERTENNIS • EPIC
• WOLF CHILD • SMASH TV • ADVANTAGE TENNIS • LEANDER • DOUBLE DRAGON 3

SEGA®

SONIC THE HEDGEHOG

Master System II

SEGA MASTER SYSTEM è il miglior sistema di videogames per i giocatori che chiedono il meglio: alta qualità grafica, migliori colori, azioni emozionanti, avventura e divertimento... la stessa sensazione che si prova nelle sale gioco .

ALEX KIDD in Miracle World già in memoria

ALEX KIDD in Miracle World già in memoria

Plus

MASTER SYSTEM II PLUS
oltre alla console e un gioco gia in memoria offre la pistola LIGHT PHASER e la cassetta RESCUE MISSION o WANTED

SEGA MEGA DRIVE®

Il sistema 16 BIT include nella confezione oltre alla console un control pad e una cassetta.

GAME GEAR

VIDEOGIOCO SEGA® PORTATILE

GAME GEAR:
un rivoluzionario videogame portatile con schermo da 3,2 pollici, colori e grafica ad alta risoluzione, cristalli liquidi retroilluminati e giochi, stile arcade a 32 colori.

GIOCO NON INCLUSO

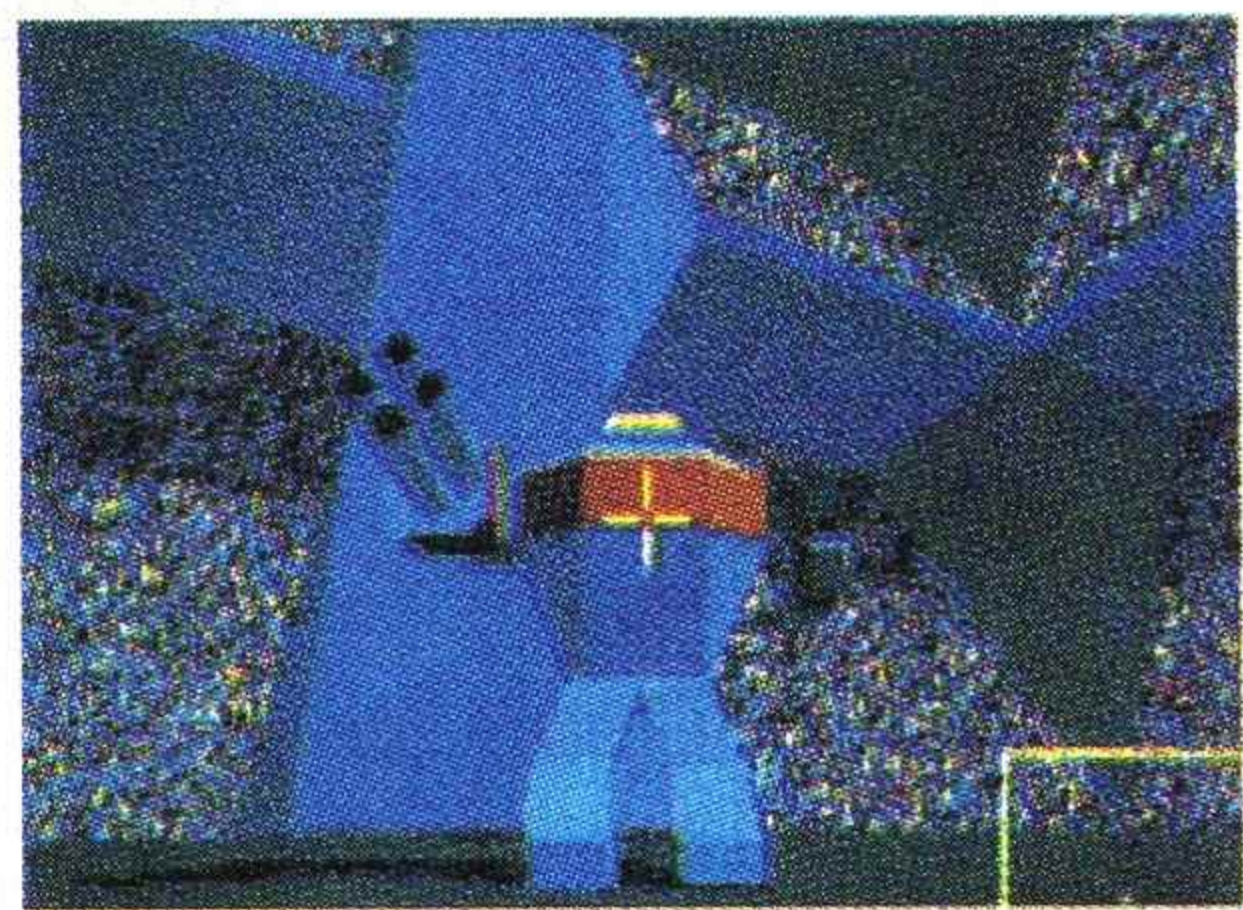
Anche JERRY CALA' ha perso la testa per SONIC il nuovissimo protagonista destinato a diventare una Star nella storia dei videogames, rimmarrete stupiti dalla velocità delle sue azioni e dall'eccezionale grafica delle immagini. SONIC è disponibile nelle tre versioni: Master System Megadrive Game Gear.

GIOCHI PREZIOSI

SEGA INFORMA: GIOCHI PREZIOSI S.p.A. distributore esclusivo per l'Italia garantisce l'originalità delle consolle Master System II, Mega Drive e Game Gear offrendo una garanzia che consente di usufruire dell'assistenza tecnica presso i centri specializzati SEGA.

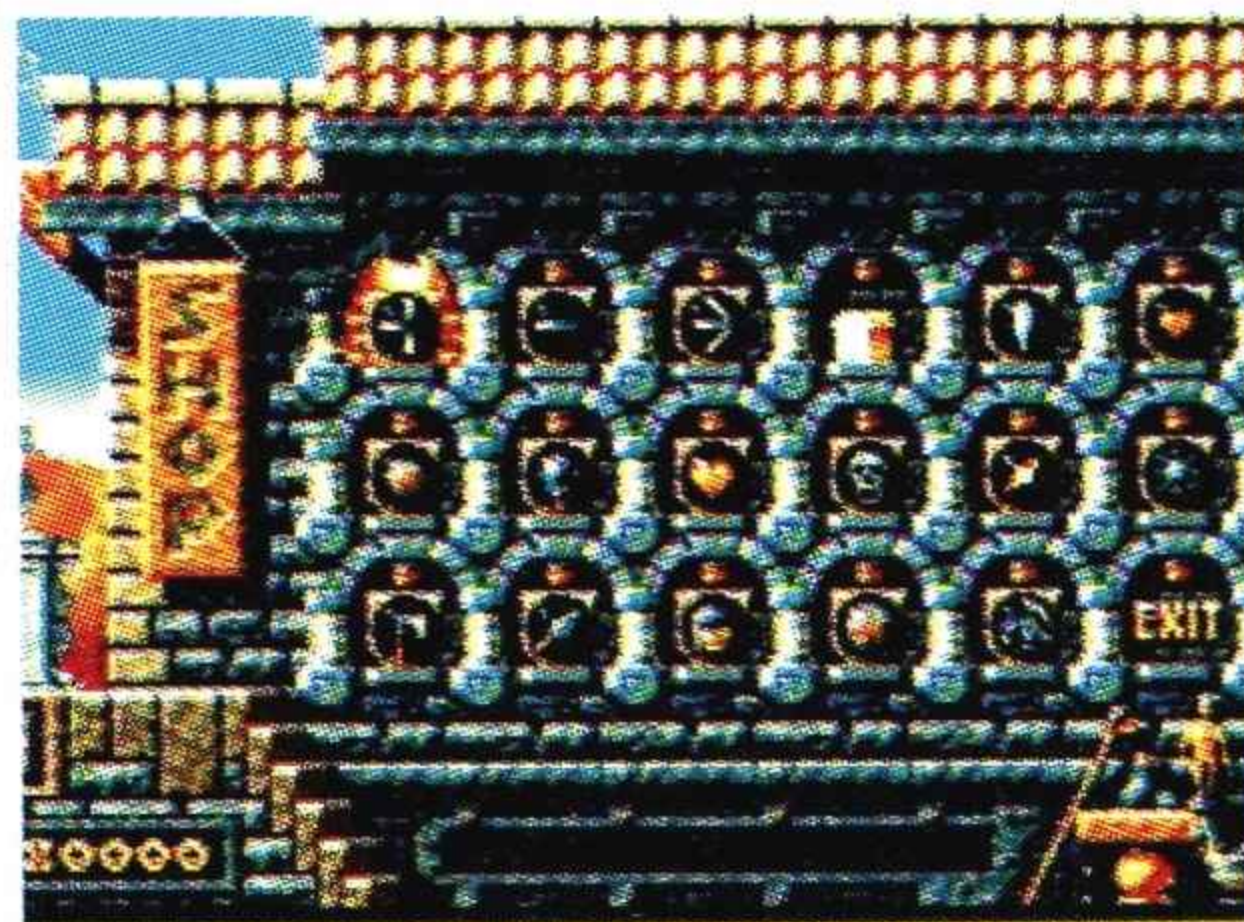
Il 1992 è un anno storico. No, l'Europa non c'entra. Né c'entra il fatto che K entri nel suo quarto anno di vita. È un'anno storico per i videogiochi. Nel 1992 i videogiochi da casa compiono vent'anni. Avete letto bene, vent'anni. La stessa età di molti di voi. Anzi, a volerla dire tutta, i videogiochi tout court compiono trent'anni. La stessa età di alcuni di noi. Il primo videogioco infatti risale al 1962 e fu creato su un mainframe computer da Steve Russell, uno studente del Massachusetts Institute of Technology. Si chiamava SPACEWAR.
Di questi vent'anni, di Spacewar e di tutte le meraviglie elettroniche che sono venute dopo parleremo per tutto il corso dell'anno, a partire dal mese prossimo, con speciali, interviste, contributi di ogni tipo. Contributi come il vostro, ad esempio. Vogliamo scrivere la storia dei videogiochi anche dalla parte dei videogiocatori. E per farlo abbiamo bisogno di voi. Mandateci tutto quello che volete su questi vent'anni di videogiochi: ricordi sul primo che avete giocato, quello che avete amato o odiato di più, episodi curiosi o aneddoti in cui sia coinvolto un videogioco, considerazioni personali, ritagli di giornale, vecchie e nuove fotografie... insomma, qualunque cosa - basta che abbia a che vedere con l'oggetto della nostra passione (o meglio, di una delle nostre passioni).
Spedite il tutto a: 20 Anni di Videogiochi, c/o Kappa, Via Aosta 2, 20155 Milano.

35

Sommario

17 Scontro tra titani. I ostri di metallo della Electronic Arts statnno per raggiungere la dirittura d'arrivo. Sapranno rispettare le promesse fatte sin'ora?

38 La mitologia greca rivive grazie alla Bullfrog. Il creare e distruggere mondi raggiunge una fantastica dimensione!

54 *Epic* si propone come rivale dello di *Wing Commander*. È qualcosa di nuovo o la solita minestra?.

101 *Super Tennis* per Super Famicom è una bomba, come già abbiamo scritto su Game Power...

104 La parte finale del mega gioco dei Bitmap Bros risolto per voi dal baldo Paolo "TnT" Paglianti.

1992 20 ANNI DI VIDEOGIOCHI

USPI Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n729 del 14/11/1988

EDITORE
GLENAT ITALIA
via Ariberto 24 20123 MILANO
Tel: 02/8361335 fax 02/58107081

REDAZIONE
Studio Vit
via Aosta 2 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413'
Fax: 02/ 33104726
Videotel Mbx: 013172662

CONCESSIONARIA PUBBLICITA' L.T. Avantgarde via A.Villa 12 20099 Sesto San Giovanni Tel: 02/66103223 fax 02/66103222

DIRETTORE RESPONSABILE Riccardo Albini

COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE Alberto Rossetti

COORDINAMENTO EDITORIALE Benedetta Torrani

SEGRETERIA DI REDAZIONE Franca Badioli

REDAZIONE Giorgio Baratto, Vincenzo Beretta Matteo Bittanti, Paolo Paglianti

COLLABORATORI Alessandro Diano, Iur, Marco Andreoli, Stefano Bonora, Simone Bechini, Gianfranco Brambati, Fabio Massa, Giampaolo Moraschi, Steve Cooke, Rik Haynes, Enrico Mariani, Danilo Lamera, Aurelio Martegani, Luca Massaron, Fabio Massa, Alessandro Cattelan, Tiziano Toniutti, David Upchurch

GRAFICA E IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Maria Montesano

FOTOLITO COPERTINA Graphic Service (MI)

FOTOCOMPOSIZIONE Typing (MI)

STAMPA Valprint (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE SO.DI.P./ Angelo Patuzzi (MI)

ABBONAMENTI
Abbonamento annuo: L. 45000 per 11 numeri. Spedizione in abbonamento postale, gruppo III/70 - Milano.
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: GLENAT ITALIA via Ariberto 24 20123 MILANO
Tel: 02/8361335

ARRETRATI
Arretrati: L. 10000 (rivolgersi all'editore)
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: GLENAT ITALIA via Ariberto 24 20123 MILANO
Tel: 02/8361335

NEWS GAMES NEWS GAMES

ADULAZIONE AMERICANA

Società di console come la Sega e la Nintendo hanno da poco preso l'abitudine di produrre curiosi filmati pubblicitari per la TV. Gli amici di oltreoceano sono così maestri in pubblicità stupefacenti e demenziali che è piuttosto difficile ignorarli.

Operation è uno di questi: è un filmato in animazione 3D prodotto dalla Lamb & Company per la softwarehouse giapponese Konami. Il suo ideatore Mark Mariutto merita veramente una menzione d'onore.

L'eroe, un personaggio "tuttoRambo" ispirato al protagonista dell'originale sparatutto per Gameboy, semina distruzione in un laboratorio sperimentale e poi corre fuori in un arido campo di battaglia alieno. Il nostro eroe è un modello animato in 3D con una completa gamma di espressioni facciali e articolazioni snodate e un Gameboy piantato nel petto, sul quale scorrono le immagini del programma originale! Fondata nel 1980 a Minneapolis, la Lamb & Company è uno studio di produzione video specializzato in simulazioni e animazioni 3D per pubblicità televisive, modelli architettonici e usi legali (!). Per *Operation C* e lo spot di presentazione del nuovo gioco delle Tartarughe Ninja "Fall of the Foot Clan" (entrambi di trenta secondi) sono state utilizzate workstation della Silicon Graphics sulle quali girava, tra gli altri, il programma grafico Wavefront.

Riesce A Fare Tutto Quello Che Fa Un Ragno...

Uno dei personaggi più amati dell'universo Marvel ha celebrato quest'anno il suo trentesimo compleanno: l'Uomo Ragno. E il suo personaggio è ora un grande affare. Anzitutto la Sega ha lanciato un coin-op realizzato con il nuovo hardware iperavanzato System 32. Fino a quattro giocatori possono giocare contemporaneamente interpretando l'Uomo Ragno, Sub Mariner, Black Cat o Hawkeye. Utilizzando i loro superpoteri questi quattro eroi inseguono il loro arcinemico, il Dottor Destino, lungo le strade di una città indefinita. Il "look" è appropriatamente fumettistico, nuvolette di testo incluse, e sono previsti inserti di voce digitalizzata. Una conversione per Megadrive appare probabile.

Meglio ancora, la Columbia Pictures ha annunciato la sua intenzione di trasformare l'Uomo Ragno nel successo cinematografico dell'estate 1993 e di rendere il nostro eroe più famoso di Terminator. Chi sarà il fortunato chiamato ad interpretare l'agile supereroe dalla ragnatela infallibile? Si vocifera il nome di Michael Biehn, coprotagonista in *Aliens* e nel primo *Terminator.* Arnold Schwarzenegger in persona potrebbe interpretare Superman o uno dei cattivi!

Secondo altre voci le iniziali del nome del regista dovrebbero essere JC. Chi potrebbe mai essere? Forse John Carpenter, la mente dietro a film come *1997 Fuga da New York* o *La Cosa*?

Stan Lee, "papà" dell'Uomo Ragno, ha chiarito ogni dubbio. Il fortunato sarà James "Terminator" Cameron. Non c'è dubbio che *L'Uomo Ragno - Il Film* sarà una pellicola ricca di azione, emozioni ed effetti speciali.

È interessante notare come non sarà la Sony Imagesoft a produrre le versioni "videogiocose" del film. Alla Acclaim è riuscito il colpaccio di assicurarsi i diritti direttamente dalla casa editrice Marvel. I risultati dell'accordo appariranno su Gameboy, Megadrive, Gamegear e Super NES in coincidenza con la prima del film. Dopo i recenti accordi riguardanti i *Simpson* e *Terminator 2*, sarà probabilmente la Ocean ad accaparrarsi i diritti per home computer.

NEWS GAMES NEWS GAMES

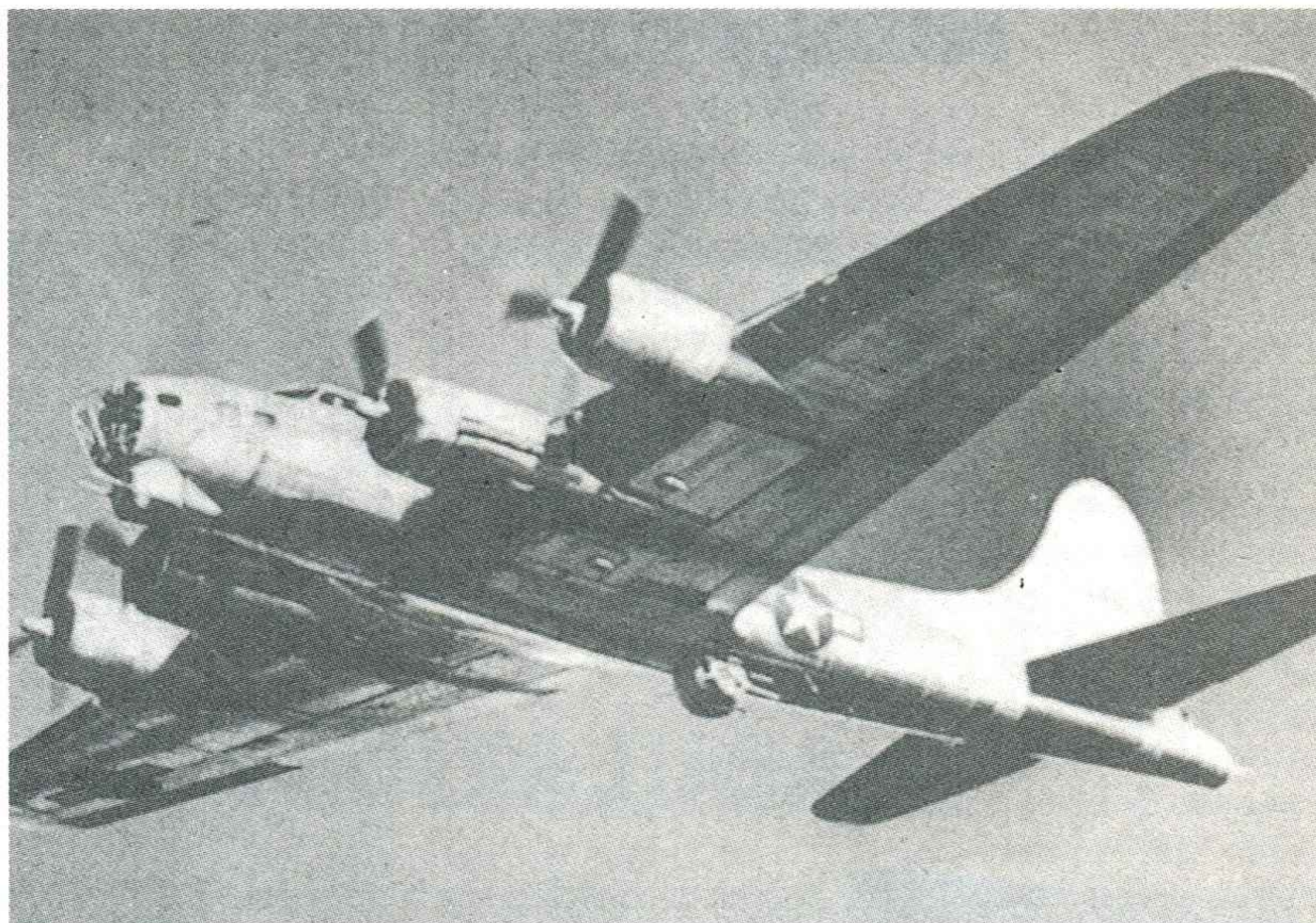
Un Passo Indietro

Con la fine della Guerra Fredda e nessun nuovo aereo invisibile all'orizzonte, la Microprose è stata costretta a tornare ai tempi della Seconda Guerra Mondiale per trovare l'ispirazione per il suo nuovo simulatore di volo.

B17 Flying Fortress ricrea i devastanti raid diurni sull'Europa occupata effettuati dagli equipaggi americani stanziati in Inghilterra. I giocatori salgono sul loro bombardiere e volano in formazione con altri aerei simili in una delle 25 missioni previste.

Il B-17 della Boeing fu uno dei più famosi e capaci bombardieri dell'intera guerra. Nonostante l'ottima blindatura ed il pesante armamento di bordo, la cosiddetta "Fortezza Volante" soffrì gravi perdite fino all'arrivo nel 1943 dei caccia di scorta a lungo raggio P-51 Mustang. Il bellissimo film di David Putman, ***Memphis Belle***, ricrea la tensione che accompagnava questi voli da incubo sui cieli della Germania.

La Vector Graphix, famosa per ***Bomber*** (Activision) e ***Space Shuttle*** (Virgin Games), sta attualmente lavorando a tutto spiano alle versioni per Amiga, PC e ST. Il lancio è previsto per la primavera del 1992. La Microprose promette che il gioco rispetterà gli standard qualitativi che in passato hanno caratterizzato i suoi prodotti.

Nel frattempo, negli Stati Uniti, la Microprose sta convertendo ***F-19 Stealth Fighter*** e ***Railroad Tycoon*** per Super NES. Sarà curioso vedere come i due titoli verranno modificati per adattarsi al mercato del Nintendo, caratterizzato da un pubblico più giovane e abituato a giochi più semplici. Il tipico ragazzino di otto anni Nintendo-dipendente riuscirà ad apprezzare veramente un gioco di Sid Meier?

TROPPO GIUSTO?

Non sorprende affatto che alla Gremlin stiano realizzando il seguito di *Utopia. Il* simulatore di colonia spaziale è infatti attualmente in testa alle classifiche di vendita. *Utopia 2* sembra avere le carte in regola per superare il suo predecessore.

Graeme Ing è nuovamente seduto sulla sedia del programmatore ma l'originale co-progettista, Robert Crack, ha deciso di tornare agli studi universitari e quindi Ing sta cercando un nuovo grafico che sappia rendere la classica atmosfera fantascientifica alla *Alien* di Ridley Scott. Pare, comunque, che per ora non sia stato realizzato nulla su questo fronte. Grafica a parte, la struttura base del gioco rimarrà la stessa. Ancora una volta i giocatori cercheranno di creare il luogo ideale dove vivere, ma sono previste numerose innovazioni. È probabile che il gioco prediligerà l'aspetto militare e metterà in secondo piano i grafici illustranti l'andamento finanziario della colonia.

Il progetto è ancora nelle sue fasi iniziali, e potrebbe succedere letteralmente di tutto. *Utopia 2* dovrebbe apparire su Amiga e ST entro i prossimi 12 mesi. Nel frattempo il programma originale verrà convertito per PC, Super Famicom e altri computer giapponesi. K non mancherà di tenervi informati.

La Vendita Del Secolo

Se pensate di comprarvi un Megadrive, non c'è momento migliore per farlo. La Sega ha deciso di abbinare il mai lodato abbastanza *Sonic the Hedgehog* alla console.

Probabilmente il titolo di punta tra quelli pubblicati per Megadrive, Sonic è la risposta della Sega a Mario, l'idraulico italiano più famoso del mondo, sia in termini di giocabilità che in termini di simpatia. Si prevedono vendite come mai si sono viste prima ed è probabile che intorno a Natale molti negozi dichiareranno il tutto esaurito. Se ci state facendo un pensierino, fatelo in fretta...

POPULOUS II ™

TRIALS OF THE OLYMPIAN GODS

Gli DEI sono tornati.
E sta per scatenarsi un
PANDEMONIO !!!

Disponibile per
AMIGA

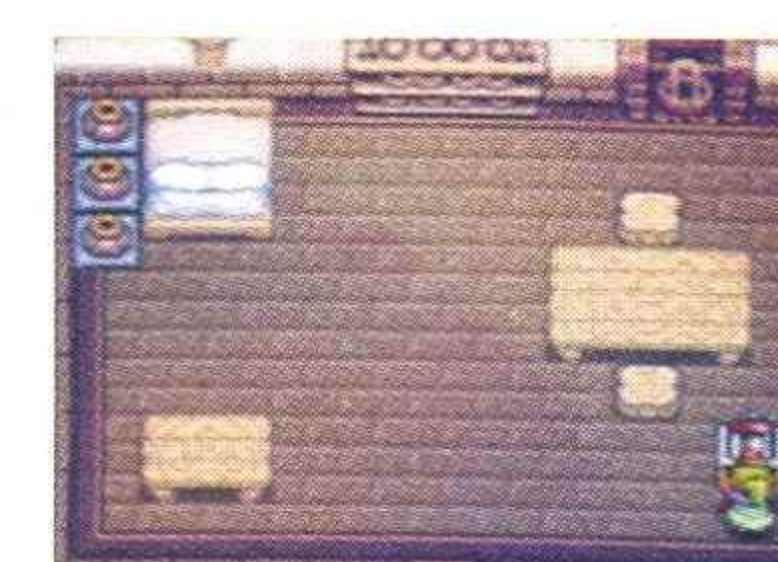
ELECTRONIC ARTS®

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA
C.T.O.

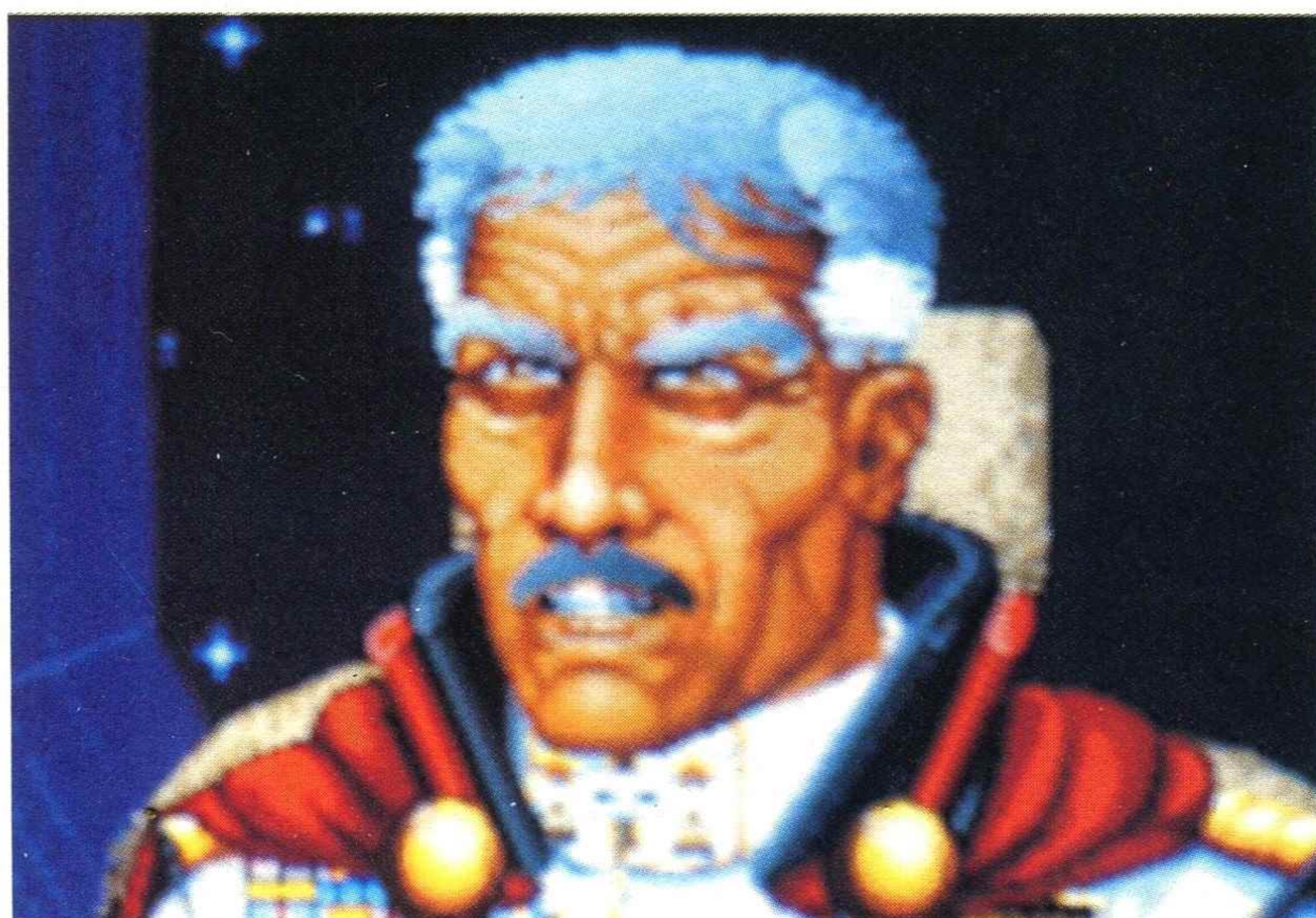
Terrore e Disgusto nel Centro di Tokio

Mentre stiamo andando in stampa, milioni di giapponesi sono in fila davanti ai negowi di software in attesa della terza puntata delle avventure di *Zelda* per NES. Il fenomeno può essere paragonato alle file davanti alle rivenditorie per acquistare i biglietti del derby, con gente accampata fin dal giorno prima. Non è un fenomeno insolito per i giapponesi partecipare a casi di isteria collettiva quando è imminente la pubblicazione di un nuove gioco. Si racconta perfino di un giocatore che ha avuto la casa rasa al suolo da un incendio appiccato da alcuni teenager infuriati per non aver trovato una cartuccia di *Dragonquest* il giorno stesso dell'uscita. A quanto pare ai teppisti non era andato giù il rifiuto del ragazzo di "consegnare" la propria copia. Di sicuro gli amici del sol levante prendono i videogiochi seriamente.

Legend of Zelda III costa circa 90.000 lire, ed è disponibile solo per Super Famicom. Il team di programmatori è lo stesso di Super Mario World, uno dei giochi più amati nel mondo. *Zelda III* vanta una cartuccia di otto megabit ed è quattro volte più grande di qualsiasi titolo precedente. Si aspettano grandi cose...

È probabile che il noto attore americano (nonché altrettanto noto fan del Nintendo) Robin Williams correrà in Giappone a comprare una cartuccia. Dopotutto ha chiamato sua figlia Zelda proprio in onore dei primi due titoli della serie....

FORZA, COMANDANTE!

Nel notevole tentativo di spremere fino all'ultimo pixel il mai sufficientemente lodato *Wing Commander II*, la Origin sta progettando di vendere una serie di missioni aggiuntive su un datadisk separato. *Special Operations* è l'idea proposta da Ellen Guon, ex-Sierra-On-Line ed ora autrice della sceneggiatura del secondo *Wing Commander*. Oltre a nuove missioni e nuovi avversari da affrontare, questo datadisk introduce un nuovo tipo di caccia noto con il nome di Crossbow Bomber.

Questa serie di simulatori della Origin non può essere proprio ignorata. Titoli attesi tra poco o in linea di assemblaggio includono l'inevitabile *Wing Commander III*, *Strike Commander* (atteso per i primi mesi dell'anno prossimo) e *Panzer Commander* (titolo provvisorio). L'ultima creazione di Chris Roberts è (incredibile a dirsi) un gioco di scontri tra carri armati. Un portavoce della Origin ha dichiarato che *Panzer Commander* sarà un altro successo tecnologico, con animazioni superiori perfino a quelle viste in televisione. I dettagli sono scarsi, al momento, ma pare certo che il gioco sia ambientato durante la seconda guerra mondiale e che abbia come protagonisti i mezzi corazzati...

Volo Redinte

La Rediffusion, meglio nota per i suoi simulatori di volo tecnicamente accuratissimi, professionali, costosi e inguaribilmente noiosi, ha annunciato una nuova versione del suo "simulatore con sala cinema" a 14 posti *Venturer*. Di fatto combina le tecniche di movimento di un simulatore di volo con le immagini proiettate da un laserdisk. Le immagini sono ovviamente di un evento emozionante: una discesa con gli sci lungo un pendio ripido e pericoloso, una corsa in formula uno o un viaggio attraverso lo spazio.

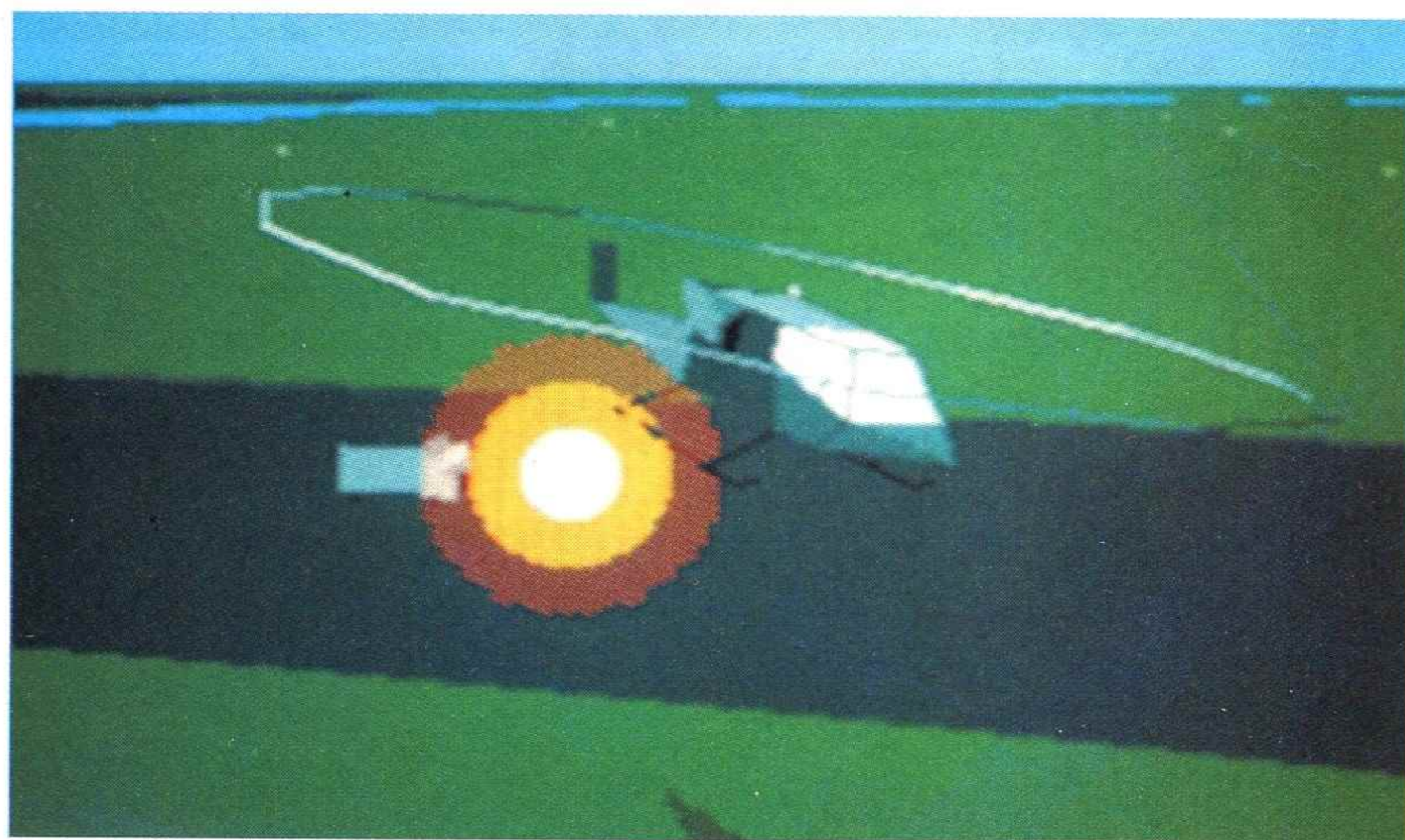
L'intero "trabiccolo" è quanto mai emozionante e realistico: il sedile si muove sincronizzato con l'azione e un altoparlante a tutto volume maschera gli strilli di ragazzini o adulti troppo facilmente emozionabili!

L'apparecchiatura *Venturer* sarà presto equipaggiata da uno speciale simulatore interattivo biposto denominato "Commander". Maggiori notizie non appena ci arriveranno..

Se Ci Fossi Stato Io Le Cose Sarebbero Andate Diversamente...

Il seguito di Populous è atteso a giorni, ma non gettate l'originale nel cestino - la Electronic Arts ha ridato linfa al classico gioco della Bullfrog con un programma editor che verrà pubblicato agli inizi del nuovo anno. Programmato da un fan tedesco del gioco, permetterà ai giocatori di alterare i parametri del programma e di disegnare sprite e fondali personalizzati. Il prezzo? Intorno alle 20.000 lire. Solo per i fortunati possessori di Amiga, però.

La Core Non Si Ferma...

Non fanno mai vacanza alla Core Design? Dopo avere snocciolato titoli come *Heimdall* e *Wolfchild*, la società sta programmando un nuovo gioco di corse basato sulle gare automobilistiche di Jaguar che si svolgono su circuiti famosi tipo Le Mans. Il gioco non ha ancora un titolo e probabilmente utilizzerà una variante della grafica 3D vista in *Thunderhawk*. Non sorprenderà molto scoprire che il responsabile del simulatore di elicottero della Core è lo stesso uomo che si sta occupando del progetto Jaguar. Dal momento che buona parte del codice è già stata realizzata, si può prevedere che il gioco verrà completato in sei mesi. Un portavoce della Core dichiara che la loro prima incursione nel mondo dei "guidatutto" (ti prego, redattore, fammela passare) sarà totalmente innovativa - *Indy 500* della EA impallidirà al confronto. Parole grosse, è vero, ma verosimili, soprattutto se si considera il passato della società che le pronuncia.
Project J sarà pubblicato per Amiga, PC e ST intorno al maggio del prossimo anno. Si vocifera inoltre di una versione di *Thunderhawk* per Megadrive attesa per gli ultimi mesi del '92. Pare che non vi siano ancora accordi ufficiali - la Core Design attualmente pubblica solo su formato dischetto, C64 incluso - ma gli scommettitori danno come favorita la Virgin... *Chuck Rock* e *Corporation* per Megadrive insegnano... Ah! Dimenticavo! Chuck Rock 2, *Son of Chuck* è attualmente in linea di assemblaggio. Il team di progettisti è lo stesso del primo titolo, e con questo dovremmo avere realmente terminato... Phew!!

TUTTI INSIEME

I creatori californiani di *Falcon*, la Spectrum Holobyte, e le W Industries di Leicester, realizzatori del sistema arcade Virtuality, hanno annunciato la firma di un accordo "storico": la creazione di "Cyberstudio", una società dedicata esclusivamente alla realizzazione di coin-op in realtà virtuale.
"Virtuality rappresenta un passo da gigante nella tecnologia del divertimento elettronico, è la chiave allo sviluppo di questa industria negli anni novanta e oltre", dichiara il fondatore della Specrtum Holobyte, Gilman Louie; "Con questo sistema si può creare qualsiasi mondo fantastico che immerge il giocatore in un'esperienza sensoriale completa".
Inizialmente Cyberstudio modificherà e migliorerà i giochi Virtuality già esistenti, ma diversi progetti originali sono già allo studio. Il primo dovrebbe essere pronto per i primi anni del 1993.
È molto probabile che il primo gioco sarà un simulatore di volo, forse basato su "*F-16 Falcon*", che utilizzerà lo stesso Campo di Battaglia Elettronico ideato dalla Spectrum Holobyte. La versione PC di *Falcon 3.0* sarà il primo titolo della serie, seguito da *Avenger A-10* l'anno prossimo. Questo concetto innovativo permette a più giocatori di competere sullo stesso campo di battaglia. Una persona potrebbe pilotare un carrarmato mentre ad altre tre viene affidata una squadriglia di caccia. L'idea di un gioco per più giocatori dovrebbe adattarsi bene alle capacità del sistema Virtuality.

Eccoli di nuovo!

La Namco sta tentendo di dare nuova vita al classico spara-e-fuggi *Galaxions* con l'introduzione di un sistema arcade con sedile, dalla grafica 3D accattivante e una piccola e graziosa pistola laser. *Starblade* è un po' troppo semplice e poco interattivo per i gusti di molti giocatori, ma presenta ugualmente alcuni sprite e fondali particolarmente ben fatti. E non mancano brividi e cadute. La Namco ha fornito il sistema di una "sedile semovente" che vibra quando i nemici vi colpiscono e di un impianto stereo a quattro canali che produce "echi nel corpo del giocatore".
È chiedere troppo che la prossima "hyper-macchina del divertimento" sia più avvicente nell'azione di gioco?

...E IO TENGO JAVA!

Sarà pronto per aprile il *Gioco di Ruolo di Martin Mystere* realizzato dalla DAS Production, già autrice del *Gioco di Ruolo di Dylan Dog*. Martin Mystere, per i pochi che non lo conoscono, è un archeologo-scienziato-avventuriero creato da Alfredo Castelli per la Sergio Bonelli editore. Le sue avventure si svolgono nella nostra epoca e hanno come oggetto tutto ciò che è fantastico e "mysterioso", dalle perdute civiltà di Atlantide e Mu, agli UFO ai fenomeni parapsicologici. Il volume non sarà un gioco a sé stante ma un espansione del primo titolo. Essendo il sistema di gioco fondamentalmente identico, infatti, gli autori hanno preferito concentrarsi sull'ambientazione in cui si svolgeranno le avventure e promettono moltissimo materiale di background. Da fan di Martin Mystere quali siamo non vediamo l'ora di averlo tra le mani per la recensione!

IL RUOLO DELL'ARTE MAGICA

Mentre scriviamo dovrebbe essere già uscito nei negozi specializzati *Ars Magica*. Pubblicato dalla Sintagma Editrice (la stessa della rivista di GdR *Rune*), *Ars Magica* è un GdR fantasy ambientato in un alto medioevo dai tratti europei ma decisamente fantastico, con la magia posta in particolare evidenza. Il mondo è rappresentato non secondo la visione moderna di quel periodo ma quella degli uomini dell'epoca, per i quali fantastico e sovrannaturale erano fenomeni tanto reali quanto inspiegabili. L'edizione inglese di *Ars Magica* ha vinto numerosi premi, tra i quali il prestigioso *Origins Award*.

MAZZE E PUGNI

I fan dei giochi sportivi Cinemaware inizino a riscaldarsi: *TV Sports: Baseball* e *TV Sports: Boxing* (quest'ultimo recensito in questo numero) sono i due nuovi titoli della serie. Il primo include un sofisticato programma di gestione delle statistiche di gioco (per le quali gli americani fanno follie), il secondo una ricca parte di gestione manageriale e preparazione atletica. Chissà se la Cinemaware ci regalerà un *TV Sports: Soccer* in occasione dei mondiali del 1994... *Kick Off*, sei avvertito!

Le luci di Tolkien e le ombre di Lovecraft

La Stratelibri di Milano ha annunciato per il periodo gennaio-febbraio la pubblicazione di ben cinque titoli. Per *Il Richiamo di Cthulhu* usciranno le avventure *Sulle Orme di Tsatthoghua* e *I Segreti del Cremlino* (la seconda contiene un episodio interamente realizzato in Italia). *Dragonland* e *Dragonland - Avventure* sono due moduli universali adattabili a qualsiasi sistema di GdR ed hanno come oggetto la misteriosa terra dei draghi e dei loro cavalieri umani. Il *Gioco di Avventura del Signore degli Anelli*, infine, è una versione semplificata del fratello maggiore *GIRSA*. È un introduzione al sistema di gioco più sofisticato e, al tempo stesso, un gioco a sé stante dedicato ai giocatori più giovani del mondo dei GdR.

NON CI ERAVAMO ANCORA RIMESSI DALLE FATICHE...

...di *Ultima VI*, quando ecco apparire all'orizzonte la nuova puntata della saga di Lord British. L'Avatar riceve un messaggio da una malefica entità ultradimensionale. Tornato a Britannia il nostro eroe scopre che sono passati duecento anni dalla sua ultima visita. Le cose vanno male: una malattia sconosciuta sta decimando i maghi di Britannia, i Cancelli delle Lune funzionano irregolarmente e inquinamento e disastri ecologici stanno devastando la terra. Come se non bastasse, un'ondata di orrendi omicidi inizia a dilagare di città in città... *Ultima VII: The Black Gate* promette di raggiungere livelli di coinvolgimento mai visti prima, grazie a una ricostruzione grafico-sonora del mondo annunciata superiore a quella di *Ultima VI*. Se *UVII* sarà ancora una volta quel passo avanti che fino ad ora tutte le avventure della serie hanno rappresentato nei confronti della precedente, preparatevi a qualcosa di grandioso. Atteso per i primi mesi del 1992, per il momento solo su PC.

P.S. Si vocifera da più parti che questa avventura sarà l'inizio di una trilogia. Se è vero, e con i nuovi titoli della serie *Worlds of Ultima* in dirittura di arrivo, credo che il tempo dedicato al lavoro qui in redazione subirà un colpo durissimo...

necronomicon

Made Plaine From THE ARAB

By DR·JOHN·DEE

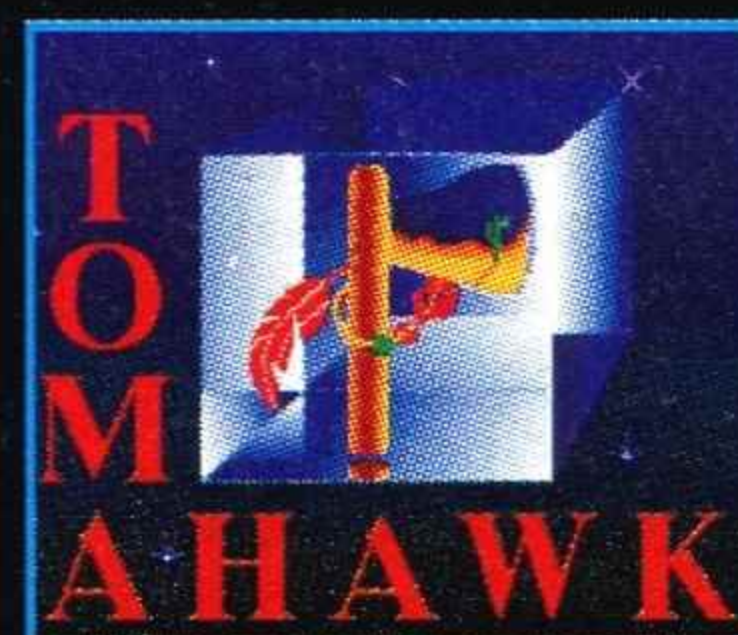
FASCINATION

HOTEL PELICAN - Key Biscayne - Miami

Atterraggio a Miami ...
la Temperatura è di 37,2°...

Una Torrida Vicenda d'Acqua, di Sabbia e di Sangue ...

Trovare le fiale di una droga afrodisiaca, rubate in un laboratorio : ecco la missione di Doralice durante il proprio scalo a Miami...

TOMAHAWK

The multimedia generation

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA

C.T.O.

"VILLA MOLIERE" Coconut Grove Miami

1602 N.E. 2nd AVE. - Bayside - Miami

Disponibile per PC 5.25", 3.5" Amiga, Atari ST, PC hard disk

A COME AMIGA, P COME PLUS

Uno spettro si aggira per l'Europa: il suo nome è Amiga 500P. Molti di voi ne avranno sentito parlare, altri l'avranno già acquistato. Tutti comunque si chiedono: i giochi realizzati per un "normale" Amiga 500 girano su un 500P? Per rispondere a questa domanda abbiamo condotto un'inchiesta. Ecco cosa abbiamo scoperto...

Innanzitutto, cos'è l'Amiga 500P (P sta per Plus) e dove e come si differenzia dall'Amiga 500? Il Plus ha una 1 Mega di memoria e una versione migliorata del sistema operativo, Workbench 2.04. Inoltre, contiene un Enhanced Chip Set (ECS) leggermente più veloce, un super Agnus che vede fino a 2MB di memoria chip e un Denise che arriva fino a 1280x512 linee di risoluzione. Tecnicamente è quindi una naturale evoluzione dell'Amiga 500.

Se è una naturale evoluzione, vi chiederete, dove nasce l'incompatibilità? Nasce dal fatto che essendo stato modificato leggermente il sistema operativo gli indirizzi di alcune locazioni di memoria sono cambiati e se il programmatore lavora per accessi diretti, cioè indirizzando direttamente la memoria senza seguire le regole di programmazione indicate dalla Commodore, può succedere che in quella locazione non ci sia più quello che c'era nella versione precedente del sistema operativo. E così sorgono problemi di incompatibilità.

Ma la Commodore non poteva avvertire i programmatori, vi chiederete? Secondo Stefano Lamon, Application Marketing Manager della Commodore Italiana, "le specifiche del nuovo sistema operativo sono state comunicate agli sviluppatori circa 19 mesi fa". Il problema è che pochissimi programmatori usano le librerie di programmazione dell'Amiga. Perché? Lo stesso Lamon risponde: "Devo ammettere che molti programmatori saltano il sistema operativo e lavorano direttamente con l'hardware perché vogliono ottenere effetti particolari. Ad esempio, per aumentare la velocità di caricamento del drive vanno direttamente nei registri che controllano la velocità del motore di step che muove la testina del drive o adottano tipi di formattazione non standard, altri usano vari trucchettini o giocano col Blitter per fare cose belle e veloci." Roberto La Ragione, co-programmatore di *Sturmtruppen* dell'Idea, rincara la dose dicendo che "se si utilizzassero le librerie di programmazione Commodore non avremmo mai potuto giocare giochi come *Speedball 2*".

Detto questo, quali e quanti giochi sono incompatibili e non girano su un Amiga 500P? La Commodore dà una percentuale di incompatibilità del 20% nei programmi-gioco e del 5% nei programmi di productivity. Secondo alcune software house questa percentuale può arrivare anche al 30%. Comunque, tutti concordano nel dire che si tratta di programmi vecchi, più o meno antecedenti al gennaio 1991. In particolare, non c'è alcuna garanzia di compatibilità per quanto riguarda i programmi fuori catalogo e i giochi budget o quelli inseriti nelle raccolte o compilation. Possono come non possono funzionare.

Dei recenti titoli delle tre case di software italiane, ad esempio, il solo *Italian Night* della Simulmondo non gira su Amiga 500P, anche se alla software house di Bologna stanno già dandosi da fare per renderlo compatibile. Secondo la Commodore inglese, delle case di software da loro contattate (Ocean, Mindscape, Psygnosis, Electronic Arts, Mirrorsoft, US Gold e Domark) nessuna ha riscontrato problemi di incompatibilità, con l'eccezione di *Final Fight* e *Predator II*. Sia la US Gold che la Mirrorsoft stanno comunque già provvedendo a metterli a posto. Altri titoli più o meno recenti che non girano sono Supercars II, *Lotus Esprit Turbo Challenge*, *Switchblade* e *Combo Racer* (una raccolta) della Gremlin. I primi due saranno messi a posto, mentre gli ultimi due resteranno incompatibili. Infine, la Microprose ha testato tutta la sua recente produzione, tranne *M1 Tank Platoon* e non ha riscontrato problemi anche se, fa sapere, "che con *F-15 Strike Eagle II* e *F19 Stealth Fighter*, i comandi da tastiera dovrebbero essere premuti leggermente perché una pressione forte potrebbe risultare in un comando ripetuto".

Le case di software hanno comunque cominciato a incollare sulle confezioni bollini adesivi con scritto "A500P compatible" per indicare la compatibilità con la nuova macchina. Ovviamente, questo vale solo se acquistate programmi in confezione originale. Chi acquista programmi copiati non lo saprà mai finché non li carica sul suo Amiga. Ragione di più per acquistare programmi originali.

In conclusione, quindi, vale la pena acquistare un Amiga 500P? La risposta è certamente sì. Non andate in paranoia se sotto l'albero avete trovato un Amiga 500P. Anzi, godetevelo e divertitevi. Potrete sì rischiare di incappare in qualche programma che non carica, ma per i titoli pubblicati dopo il gennaio 1991 è un rischio veramente limitato. Non ci saranno invece problemi per i titoli pubblicati da adesso in poi.

L'Amiga 500P è senza dubbio una macchina migliore dell'Amiga 500 - se non altro ne è un'evoluzione - e il fatto che abbia 1 mega di memoria di serie significa che lo slot dove solitamente si inserisce l'espansione è libero. Se per chi usa l'Amiga soltanto per giocare questo vantaggio può non essere gran cosa, per chi ci fa anche altro significa avere una porta in più per collegarci periferiche varie. Mica poco.

NATALE COMMODORE

Anche quest'anno, la Commodore ha invitato la stampa specializzata a un incontro pre-Natalizio dove scambiarsi gli auguri di Buone Feste e fare il punto dell'anno ormai agli sgoccioli. Ha fatto gli onori di casa l'Ing. Walter Mambelli, Amministratore Delegato della Commodore Italiana, che ha espresso soddisfazione per la prestazione della società nel '91 e ha annunciato molte novità per il '92 senza però scendere troppo nei dettagli.

La Commodore italiana ha chiuso l'anno solare 1991 con circa 110 miliardi di lire di fatturato globale, con una crescita del 25% rispetto al '90. Di questo fatturato, il 65% è dovuto all'Amiga, il 15% al C64 e il restante 20% alla linea di PC Commodore. Il CDTV rappresenta circa il 9% del fatturato Amiga. Alla fine del 1991, il parco installato di Amiga è di poco superiore alle 400.000 unità, circa 100.000 dei quali sono di importazione parallela. Di questi 400 mila Amiga, ben 370.000 circa sono Amiga 500.

Per quanto riguarda il 1992, Mambelli prevede una crescita del 20% sia del fatturato globale della società che del fatturato Amiga. Sulle novità, l'Ing. Mambelli non si è sbottonato troppo ma ha annunciato che molte di queste saranno nel campo Amiga, in qualunque fascia - bassa, media e alta. Secondo alcune indiscrezioni da noi raccolte, una di queste novità sarebbe un Amiga 300 (potrebbe anche non avere questo nome) con tastiera ridotta, alcuni aggiustamenti e un prezzo ribassato di 100/150 mila rispetto al prezzo del 500. Altre novità interessanti riguardano il CDTV, ma dovremo aspettare sino al secondo semestre del '92. Infine, nel 1992 la Commodore venderà 50 mila CDTV. Di questi, 15 mila saranno costituiti dal lettore CD da collegare all'Amiga. Una previsione, secondo alcuni, un po' troppo ottimista. Staremo a vedere.

Star Trek - The 25º anniversary *della Inter play, edichetta che vieni distribuita dalla Electronic Arts. Questo titolo promette di portare il giocatore... là dove nessuno è mai arrivato prima.*

NOVITÀ SOTTO

La CTO ha fatto le cose in grande e, per presentare alcune novità del 1992, ci ha invitato a una sontuosa conferenza stampa con tanto di pranzo regale.

Questo per ribadire il concetto che i giornalisti vanno presi soprattutto per la gola...

Le case di software invitate a presentare le loro ultime novità nella città delle due torri erano (in ordine di apparizione): Cocktel Vision, Electronic Arts e Infogrames. Due colossi francesi contro un mega colosso d'oltre Oceano. Per avere un idea di come la software house americana si sia sviluppata nell'ultimo decennio, e con essa tutto il mondo dei videogiochi, basta dare un'occhiata al numero di dipendenti che aveva nel 1982 (16) e quelli attuali (300), che non tengono conto dei freelance che di volta in volta partecipano ai progetti.

Al di là dei dati statistici, bisogna dare atto che le tre case presenti a Bologna sono tra quelle che stanno spingendo al massimo sul pedale dell'acceleratore per produrre giochi sempre più all'avanguardia. Tutti hanno espresso l'intenzione di dedicarsi a prodotti per macchine CD, riservandosi però di annunciare su quale standard lavoreranno nel momento in cui sarà più chiaro quale sistema avrà maggior successo. Questo perché con la moltitudine di sistemi CD che al momento sono disponibili per gli home computer, non è ancora ben chiaro quale riuscirà a debellare la concorrenza proponendosi come standard definitivo.

Passiamo comunque a ciò che più interessa a voi lettori, e anche a noi a dire il vero, le nuove proposte ludiche CTO.

ELECTRONIC ARTS

Dopo *Immortal*, se non sapete di cosa sto parlando andate a leggere la recensione tra le strisce, l'Electronic Arts si dedica al Gioco di Ruolo in stile *Dungeon*

La Sound Source, con questo apparecchio si potranno ascoltare le ver voci di Topolino, Pippo, Paperino & Company.

Roger Rabbit alle prese con i problemi di sempre. In **Hare Rising Havoc** *dovrà*

Master e *Eye of the Beholder*, se continuate a non sapere di cosa parlo andate a leggere la recensione a pag. 44. *Black Crypt* è un nuovo titolo che mantiene inalterata l'atmosfera che abbiamo già respirato giocando ai giochi sopra citati. Le differenze, o migliorie, sono solo marginali e non apportano nulla di eccessivamente innovativo al sistema di gioco, è comunque certo che gli avventurieri di tutta Italia sapranno apprezzarlo.

È in arrivo anche quello che sembra essere il simulatore di volo definitivo. *Birds of Prey* permette di mettersi ai comandi di ben 40 aerei diversi, tra i quali il Rockwell B1 e l'F117/A, tutti riprodotti nei minimi particolari. Se ne parla da tempo di questo titolo ma ora finalmente dovreste trovarlo già nei negozi mentre state leggendo. Aspettatevi la recensione quanto prima.

Come abbiamo già annunciato sul numero scorso è pronto, almeno nella versione PC, il gioco che commemora il 25° anniversario di Star Trek. L'autore del serial televisivo fantascientifico più seguito di tutti i tempi, ha partecipato attivamente alla realizzazione del gioco, arricchendolo di particolari che solo la sua immaginazione poteva creare. Purtroppo Roddenberry ci ha lasciato lo scorso anno.

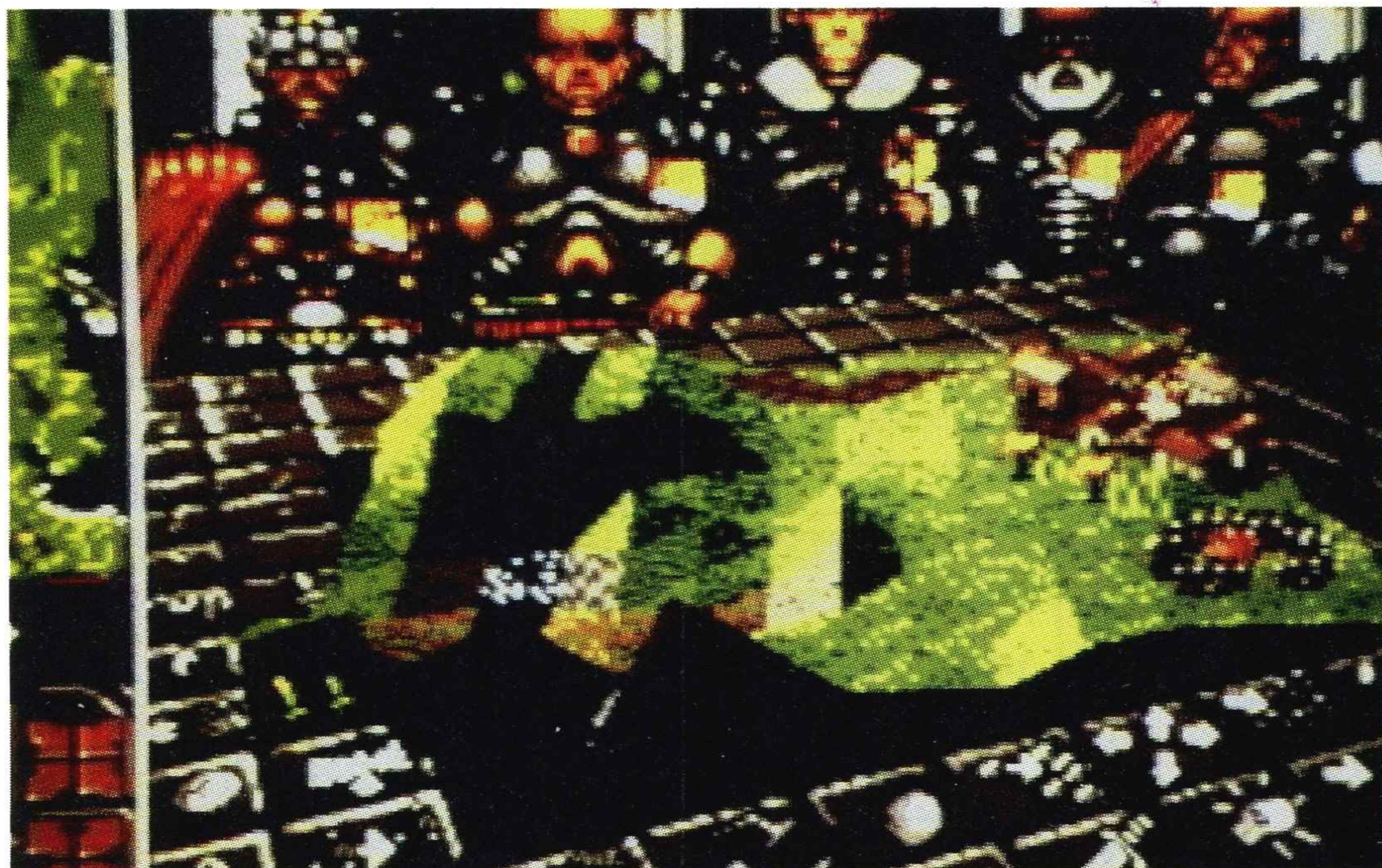
(In alto) Gli intrighi di **Fascination** *vi porteranno sulle asolate spiagge della Florida, mentre* **Gobliiins** *vi divertirà con la sua demenzialità.*

ma del pupo. Le soluzioni ai problemi che man mano gli si presenteranno potranno essere demenziali, tipo saltare su un asse da stiro e farsi morsicare da un pirhaña per poter uscire dal lunotto posto sopra una porta. Da fuori di zucca.

Oltre a numerosi prodotti educativi, che fanno sempre capo ai personaggi Disney, è in arrivo (era ora) *Aracnophobia* licenza del film prodotto da Steven Spielberg ormai passato nel dimenticatoio dei più.

Per tutti i prodotti marcati Disney è stato tra l'altro presentato il Sound Source, un adattatore utilizzato per riprodurre la voce dei personaggi dei giochi.

Sul versante Infogrames, le novità non sono da meno, in uscita *Colors* il nuovo prodotto del creatore di *Tetris* e *Aeternam* che dovrebbe essere l'ideale seguito di *Drakken*. Grazie alla licenza acquistata dalla Chaosium, ditta americana produttrice di GdR, sono in progetto tre titoli dedicati al Gioco di Ruolo *Call of Cthulhu* (edito in Italia da Stratelibri), il primo dei quali sarà un gioco d'azione arcade dal titolo *Into the Dark*, seguiranno poi titoli che si ispireranno in maniera più vicina al gioco da tavoloche si basa sui racconti di Lovecraft.

LE DUE TORRI...

Powermonger finalmente raggiunge gli schermi del PC. Il successo della Bullfrog sarà sicuramente in grado di spopolare anche in questo formato!

Era impensabile che un hit come *Powermonger* non venisse convertito anche per PC. La nuova versione, insieme al primo data disk per Amiga, vi sta aspettando dal vostro negoziante di fiducia...

INFOGRAMES

La casa francese è la distributrice ufficiale dei prodotti della Disney Software in Europa. Per cui è a lei che dobbiamo titoli come *Animation Studio* o l'ultimo *Hare Rising Havoc*, che vede protagonista il coniglio più simpatico del mondo, dopo Bugs Bunny, Roger Rabbit. Il gioco presenta un "normale" pomeriggio di Roger a cui, poiché la padrona di casa deve uscire per fare la spesa, è stata affidata la cura di Baby Herman, con tanto di sigaro. Com'è logico supporre, il pestifero infante andrà a cacciarsi in tutti i guai possibili e immaginabili e voi (leggi Roger Rabbit) dovrà risolvere la situazione prima del ritorno della mamma del pupo.

COCKTEL VISION

I prodotti Cocktel Vision sono propriamente didattici, uno su tutti sembra rivoluzionare il modo di studiare dei bambini, infatti il computer valuta gli esercizi fatti dal bambino e ne dà un giudizio con tanto di voto in ogni materia, il che ricorda una lungimirante canzone di Concato.

Per quel che riguarda i giochi l'edichetta sotto la quale si identifica la Cocktel è la Tomahawk. Proprio la Tomahawk ha lanciato sul mercato *Fascination*, un'avventura in stile Sierra che porta il giocatore sulle assolate spiagge di Miami per risolvere un intricato caso di spionaggio, *A.G.E.*, un tipico gioco di ambientazione spaziale con immagini in bitmap davvero stupende, e *Gobliiins* (non è un errore di stampa, si chiama proprio così), un'avventura demenziale con moltissimi tocchi di umorismo puro, che oltre a divertirvi saprà sicuramente farvi sorridere.

Aspettatevi le recensioni di questi giochi al più presto sulle pagine di K, e dove se no?

Birds of Prey. Le notti degli appassionati delle simulazioni saranno occupate per per molti mesi a venire.

lavori in corso

(Sx) Una delle cose migliori di Cyber Fight *dovrebbe essere il modo per due giocatori, nel quale due amici combattono l'uno contro l'altro con lo schermo diviso in due. "Il problema del link macchina-macchina è che penso che siano pochissimi quelli che riescono a metterlo in pratica", commenta Powell.*

(Sotto in alto) Ecco la tramatura in azione. Essendo processore-intensivo funziona solo in MCGA a causa di complicazioni tecniche (spiegate nell'articolo). Viene usata per animare le pareti dell'arena (qui si vede un missile in volo).

(Sotto in basso) Quando un robot ha subito più danni di quanti ne può sopportare esplode in mille pezzi che volano da tutte le parti.

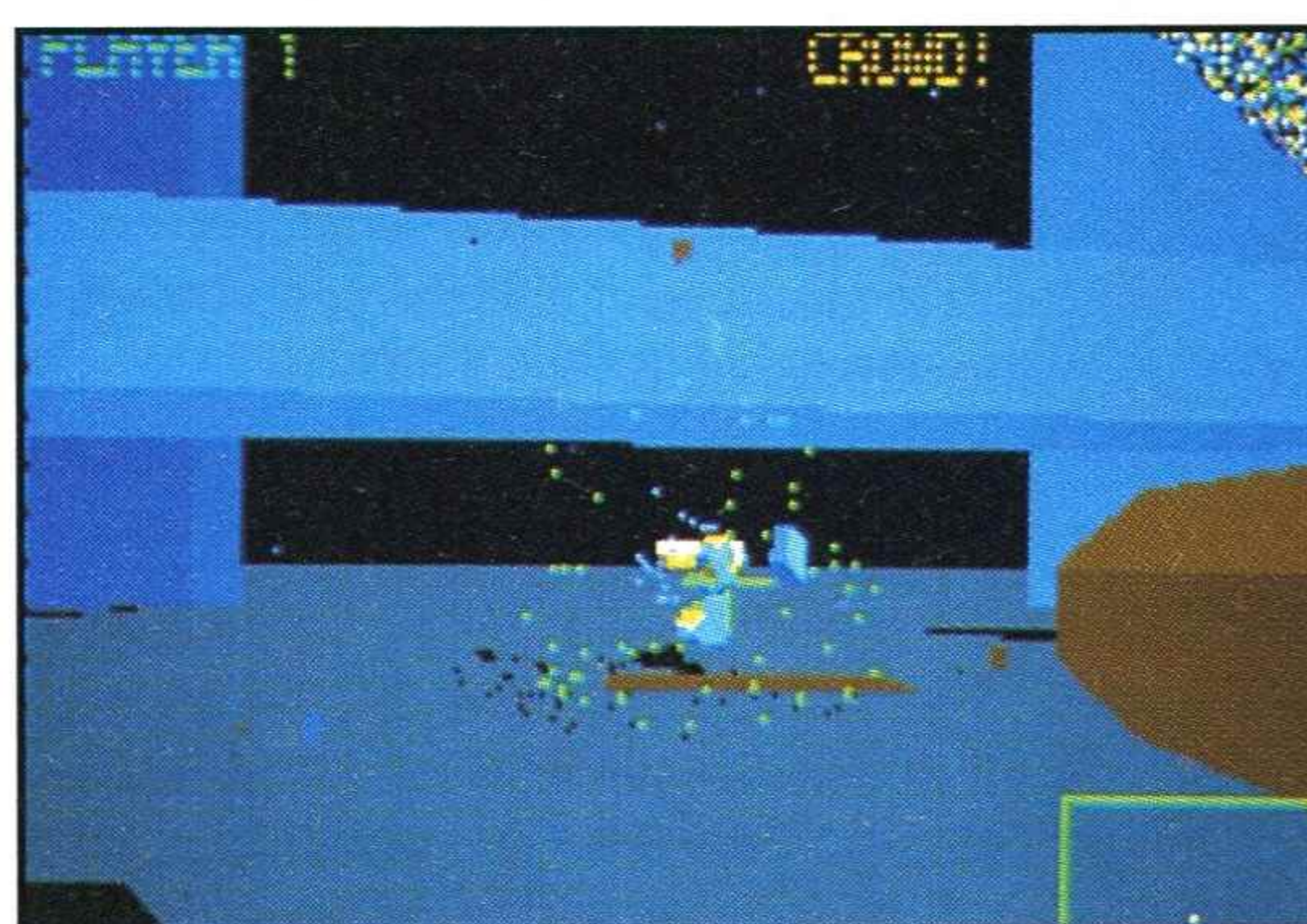
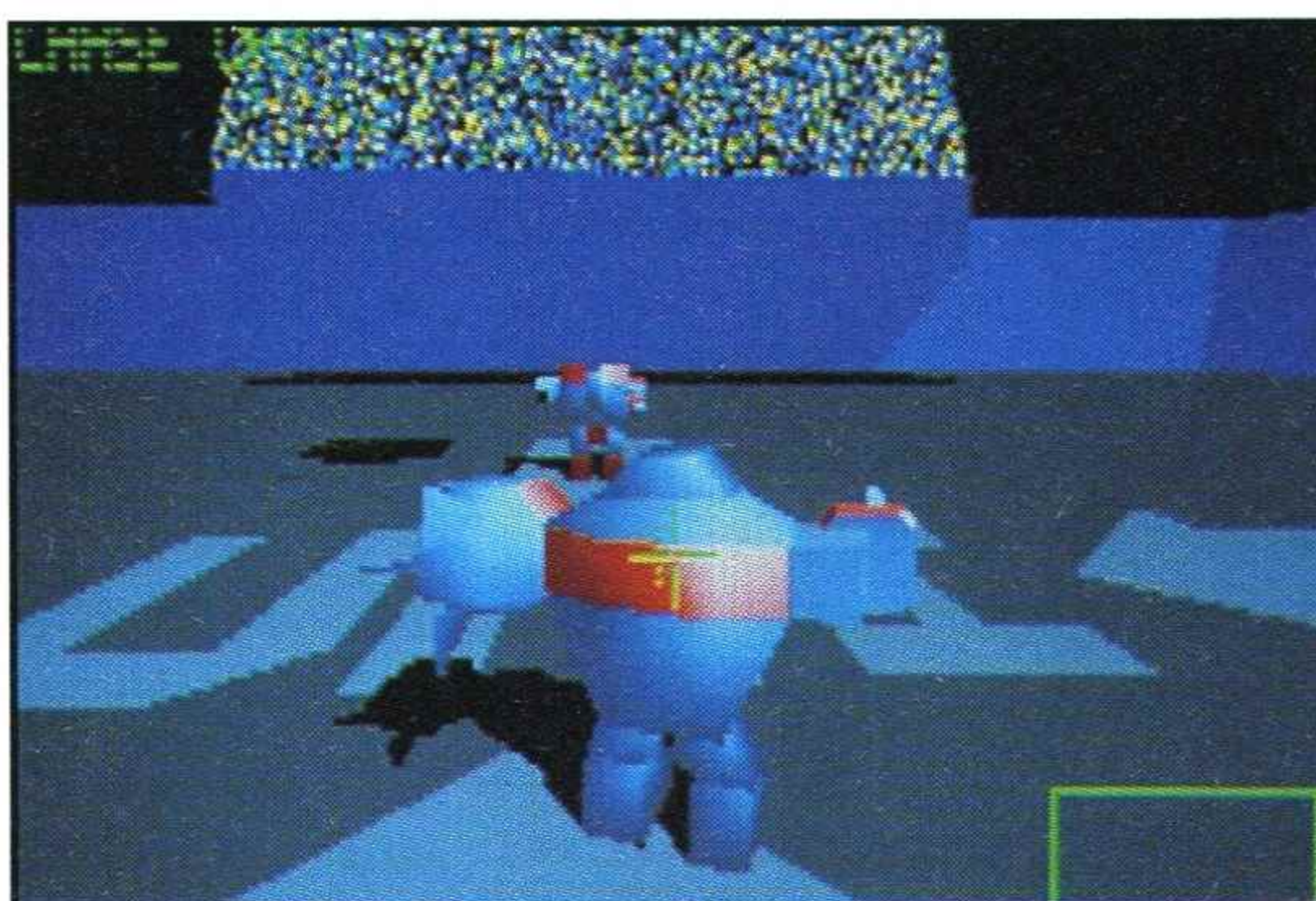
CYBER FIGHT

Rumori metallici! Esplosioni! Più violento di una domenica pomeriggio allo stadio. L'imminente *Cyber Fight* della Electronic Arts ti dà - sì, proprio a te - la possibilità di strappare ai tuoi amici tutti gli arti uno per uno.

Due robot giganti, alti come case, stanno immobili e impassibili in posizione di attesa a ciascuna estremità di una grande arena, stipata fino al limite della capienza di migliaia di spettatori. Eppure lo stadio è stranamente più silenzioso di un cimitero: stanno tutti aspettando che il combattimento abbia inizio. Dentro la cabina di guida di ciascun robot siede un pilota; una mano sudante impugna il comando dell'accensione, l'altra si posiziona sul sistema di controllo delle armi. Stanno aspettando che la battaglia inizi.

Lo squillo lacerante di una sirena echeggia tutto intorno allo stadio, seguito dal boato della folla. Tutto pronto per l'azione e i robot si muovono lentamente uno verso l'altro; il suolo dell'arena vibra sotto il peso di ogni passo. Una volta uno di fronte all'altro i robot si fermano per un istante come per studiarsi a vicenda. Quindi, con uno stridore di motori, uno afferra un enorme maglio e lo scaglia, l'altro lo inquadra con un missile e fa fuoco. Si dia inizio alla battaglia!

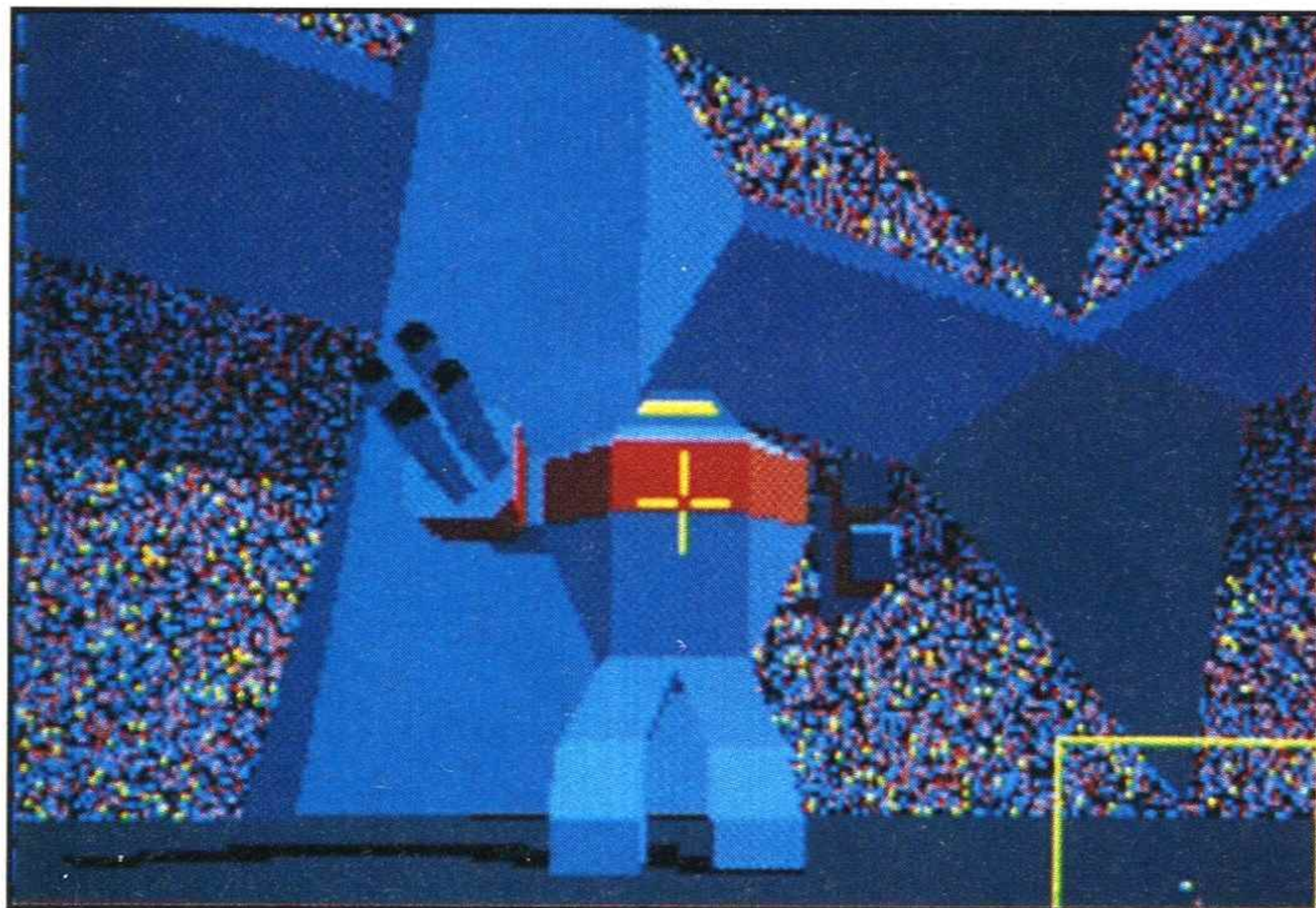
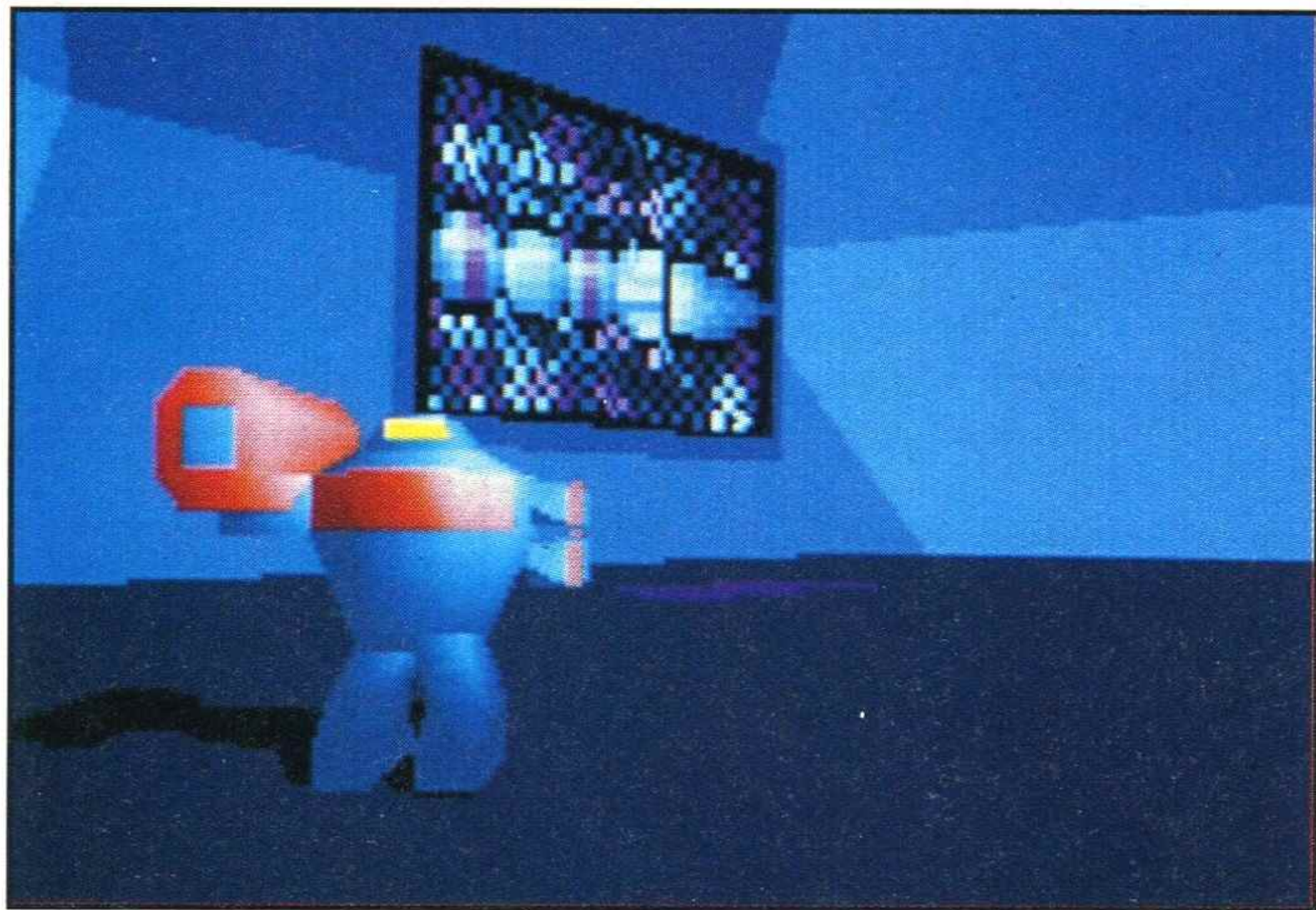
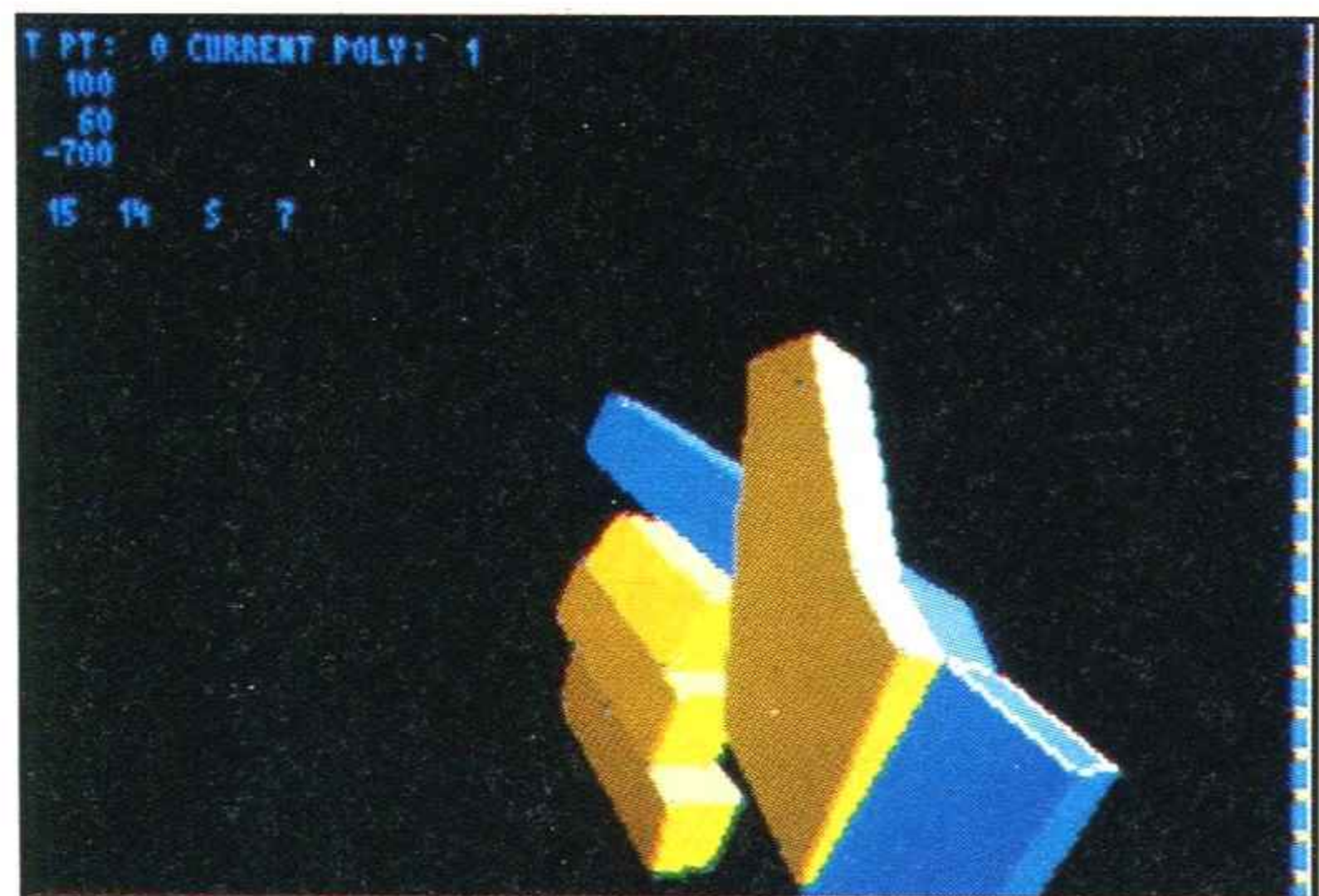
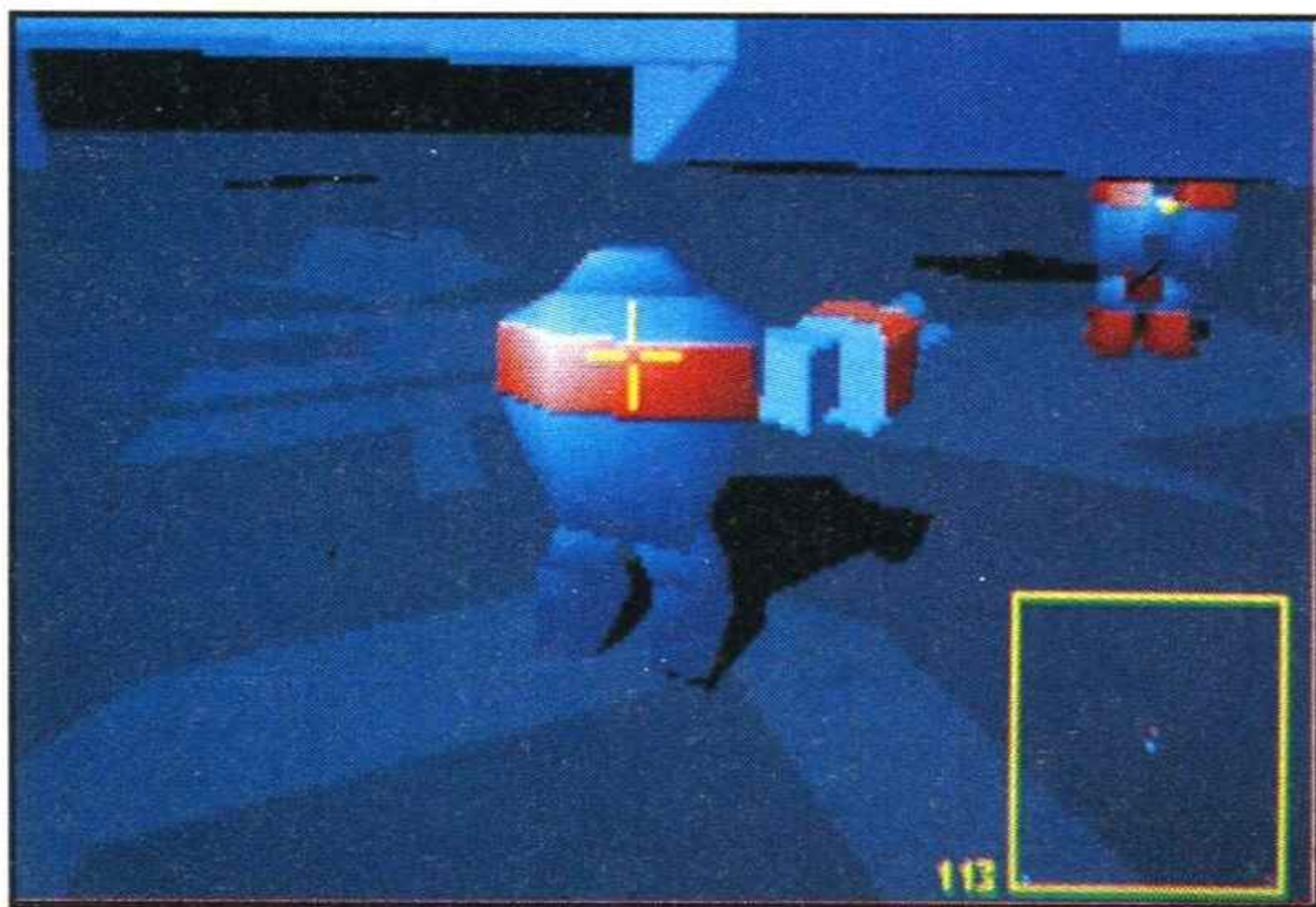
L'idea di robot giganti pilotati da uomini non è nuova. È stato per più di dieci anni uno dei principali ingredienti dei fumetti giapponesi, che presero origine dalla serie *Gundam* e continuano oggi con il popolarissimo *Gunhed*. Credo che siamo tutti d'accordo che l'idea di guidare in combattimento un gigantesco droide in un'ambientazione futuristica sia piuttosto allettante.

L'Activision tentò di introdurre il concetto con la serie Battletech, ma ha mancato totalmente il bersaglio, trattando i suoi giochi come wargames a veduta piana e disegnando i robot come minuscoli sprite. Fortunatamente *Cyber Fight*, l'ultima opera di Michael *Powerdrome* Powell, sembra stabilire un primato per quelli che gradiscono un po' di sana azione distruggitutto tra robot.

Il combattimento di *Cyber Fight* si svolge in una tecnologica arena, con folle di spettatori assetati di sangue che pagano per vederlo sparso intorno alla tribuna.

Lo scopo di ogni round è di fare letteralmente a pezzi il droide avversario. Non è un gioco per pantofolai: tutti coloro per i quali divertirsi vuol dire trascorrere una tranquilla serata mangiando una pizza al trancio e guardando il video di *Pretty Woman*, meglio che ne restino lontano. Il campione può usare i soldi vinti per comprare armi migliori e più potenti. Lo scopo finale è di farsi strada nella lega fino a diventare il campione assoluto.

I robot si muovono principalmente a piedi, ma sono anche dotati di jet-zaino con una quantità limitata di carburante, che possono essere usati per saltare al di là degli ostacoli o sopra le piattaforme. Al massimo, i droidi possono essere equipaggiati con due armi (una per braccio), le quali vanno dalle armi essenziali per il combattimento corpo a corpo, come il

lavori in corso

(Sotto) I robot sono completamente animati anche se in modo molto stilizzato. "I movimenti dei robot sono leggermente esagerati per ottenere un certo effetto," spiega Powell. "Se un robot cade da una piattaforma, quando colpisce il terreno, il suo corpo prima si schiaccerà e poi si espanderà, come fa un personaggio di un cartone animato".

maglio, la morsa gigante e le mazze, ad armi a proiettili come fucili, cannoni e missili.

Ci sono sei forme base di arena, ma ognuna può essere manipolata con un numero infinito di caratteristiche prestabilite che portano ad un numero quasi illimitato di zone di combattimento diverse. Queste includono, tra le tante cose, anche piattaforme (che il giocatore può raggiungere grazie allo jetzaino), muri (rendendo così necessario l'uso di mortai per colpire l'avversario) e stazioni di riarmamento (che giocano un ruolo simile ai box in una gara automobilistica). Aggiunge Michael:"In qualche arena ci sono pozze di metallo fuso. Potete afferrare il vostro avversario con la morsa, trascinarlo per l'arena e buttarcelo dentro!"

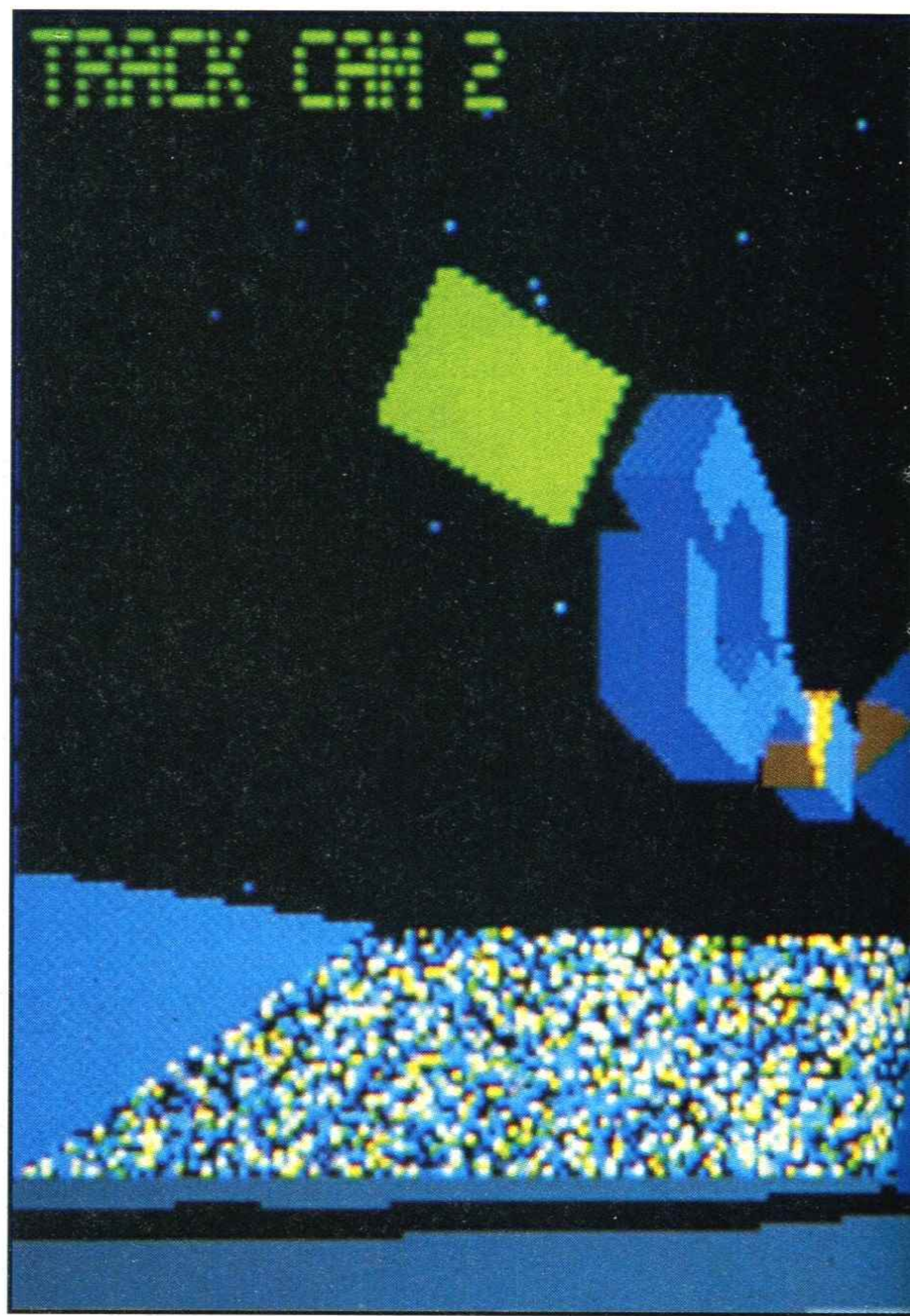
Ma c'è anche qualche sorpresa in serbo per il giocatore imprudente. "Qualche arena ha diversi interruttori nascosti nel pavimento" spiega Michael, "i quali hanno vari effetti. Alcuni pulsanti tolgono la gravità artificiale dell'arena, obbligando i robot a lottare con gravità zero. Altri spengono l'illuminazione dello stadio; se non vi siete forniti della vista a infrarossi prima del combattimento sarete costretti a combattere al buio. I pulsanti sono completamente nascosti; una volta che sapete che cosa cercare potrete evitarli o usarli a vostro vantaggio". Col progredire del combattimento, ogni robot indebolisce gradualmente gli scudi dell'avversario. Se lo scudo arriva al minimo allora il danno si ripercuote sulle capacità del droide. Per esempio, prendendo troppi colpi sulle braccia, queste possono eventualmente essere sganciate, lasciando un moncone infiammato che forma una scia di fumo. Naturalmente ciò rende sia le braccia che le armi ad esse attaccate inutilizzabili.

(Sopra)
Alcune inquadrature rendono i robot molto minacciosi. Certo, non vorrei incontrare questo tizio in un vicolo buio, e voi?

(Sotto)
Come un simulatore di volo, Cyber Fight presenta viste da fuori il robot, come una vista dalle tribune e una dall'alto "che rende il gioco simile a Gauntlet", dice Powell.

Allo stesso modo, se subite troppi danni ad una gamba, questa diventerà inservibile, e vi resterà solo la possibilità di ruotare su voi stessi. Perse entrambe le gambe diventate inefficienti. In un caso del genere probabilmente è meglio catapultarsi fuori, sebbene ci vi renda molto vulnerabili. Il solo rifugio è la vostra stazione di rifornimento, ma il robot avversario farà del suo meglio per spiaccicarvi al suolo. Essere rincorsi da un robot di 8 metri non è certo divertente.

Ma è il 3D l'aspetto immediatamente più impressionante di *Cyber Fight*. È eccellente nei 16 colori VGA, ma è nei 256 colori MCGA che il gioco realmente splende - nel vero senso della parola! Powell ha usato una tecnica detta *Gouraud shading* (ombreggiatura di Gouraud) per simulare le parti lucenti del metallo e ammorbidire le giunture di due poligoni. Powell lo descrive come "un modo di fare apparire i poligoni come fossero composti da un numero di poligoni maggiore di quanto attualmente siano". Per dirla in modo semplice, la routine per fare le ombre si serve di una sorgente di luce fissa nell'arena (per semplicità ce n'è una sola) e calcola il suo effetto sul colore di un dato poligono nei suoi vari angoli. La routine allora gradua di conseguenza la sfumatura del colore

TRACK CAM 2

(Sopra)
La morsa in technicolor. Serve per lanciare i droidi avversari nei pozzi di metallo fuso.

(Sotto)
Ogni cosa di Cyber Fight ha la sua massa e la sua dinamica perfettamente modellate. Quindi, se fate a pezzi il braccio di un robot, vedrete uscire del fumo dal moncone e delle scintille sul pavimento. "Far funzionare le collisioni in 3D è stata una delle cose più difficili del gioco", spiega Powell. "Ad esempio, se un missile colpisce un robot su una spalla, lo vedrete sbilanciarsi di lato".

fare le ombre" commenta Powell "ma ci impiegano molto più tempo per i calcoli". Infatti i poligoni ombreggiati con la routine Gouraud ci impiegano circa il 25% in più di tempo per disegnare rispetto alle normali routine. Per mantenere una velocità accettabile, la *Gouraud shading* viene applicata solo sui due robot. Su un PC 20MHz con inseriti tutti i dettagli e l'ombreggiatura, Powell stima un aggiornamento tipico in circa otto frame al secondo, aumentabile fino a 14 senza ombreggiatura e con i dettagli al minimo.

Continua Powell: "Userò definitivamente la *Gouraud shading* nei prossimi giochi. Voglio anche usare una maggiore tramatura (*texture mapping*). In *Cyber Fight* si limita a calcolare le immagini dei muri dell'arena. La tramatura rende i poligoni molto più interessanti da osservare. Potete fare cose come aggiungere macchie d'olio o il punteggio della battaglia a un robot. Il problema è che ci impiega ancora più tempo a calcolare il tutto rispetto all'ombreggiatura di Gouraud, poiché la routine deve ridisegnare tutti i pixel della trama sopra il poligono. Per ragioni tecniche la tramatura lavorerà solo in MCGA.

Quali ragioni? Andiamo, i lettori di K non hanno paura di un po' di informazioni tecniche! "Beh, in MCGA ogni pixel è rappresentato da un byte completo, ma in VGA questo è rappresentato da 4 bit, così devi mascherare una quantità enorme di byte, la qual cosa prenderebbe più tempo". Ah, capisco...., credo.

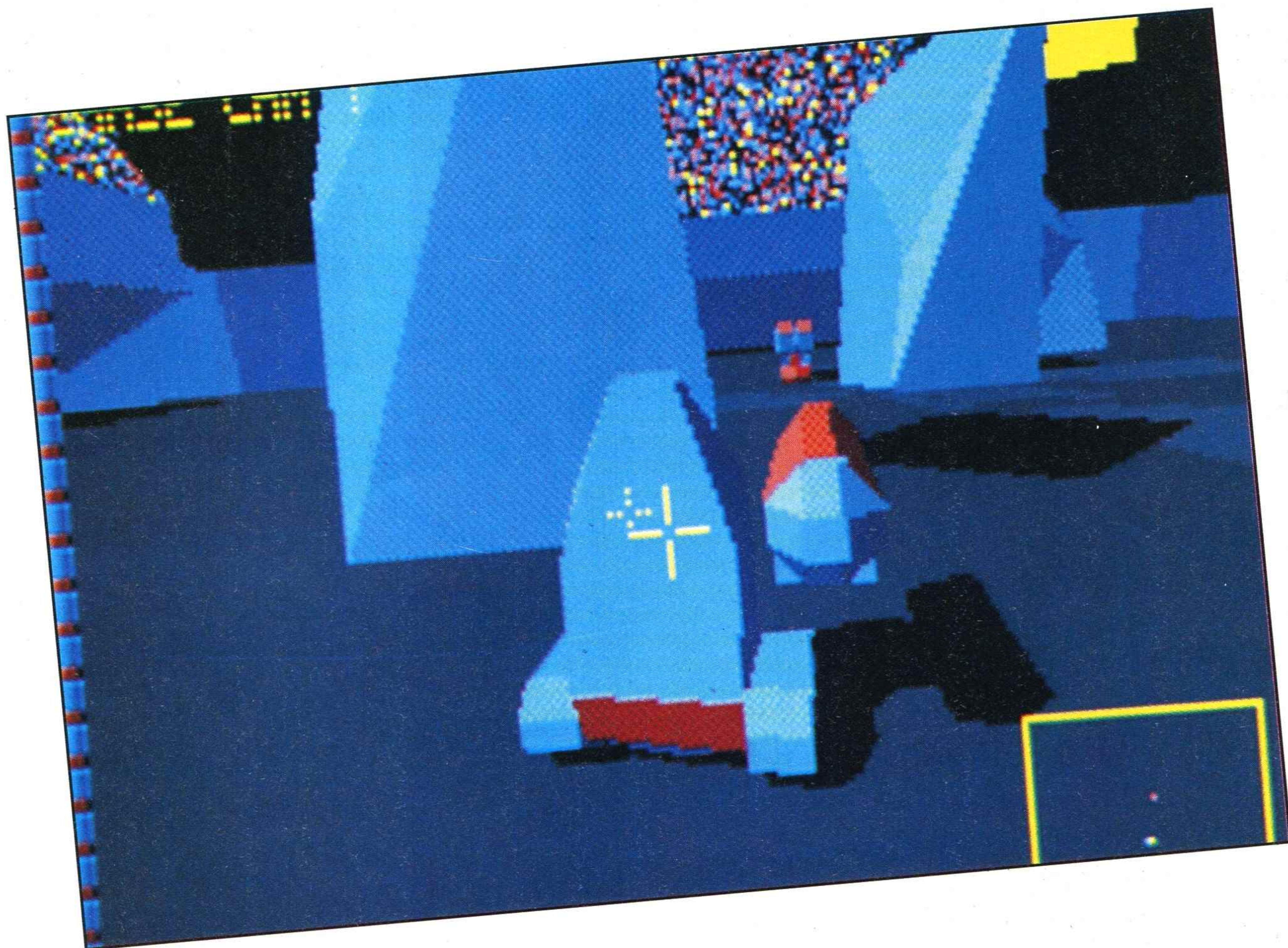
Lasciando da parte le sofisticazioni tecniche di *Cyber Fight*, che cosa ci dici delle versioni per altri computer? "C'è un progetto di conversione su Amiga, ma non è cominciato ancora niente. Dubito che la conversione Amiga avrà l'ombreggiatura di Gouraud: il processore non è abbastanza veloce per usarla. Potrebbe esserci un solo oggetto sfumato, ma non so ancora nulla di preciso. Anche gli oggetti saranno semplificati: vengono usati circa duecento poligoni per robot nel gioco per PC".

Powell è consapevole che qualcuno ha trovato il suo precedente gioco *Powerdrome* un pò troppo difficile e frustrante da controllare. "Il problema è che, quando stai sviluppando un gioco in 3D è duro giudicare quanto sia difficile giocarci, poiché ci giochi sempre da solo e ci fai l'abitudine. *Cyber Fight* invece è stato dato in mano a gente che non ci aveva mai giocato prima, per avere i loro consigli. Inoltre ci saranno diverse opzioni d'aiuto per rendere più semplice l'inizio, come giroscopi per mantenere il robot stabile".

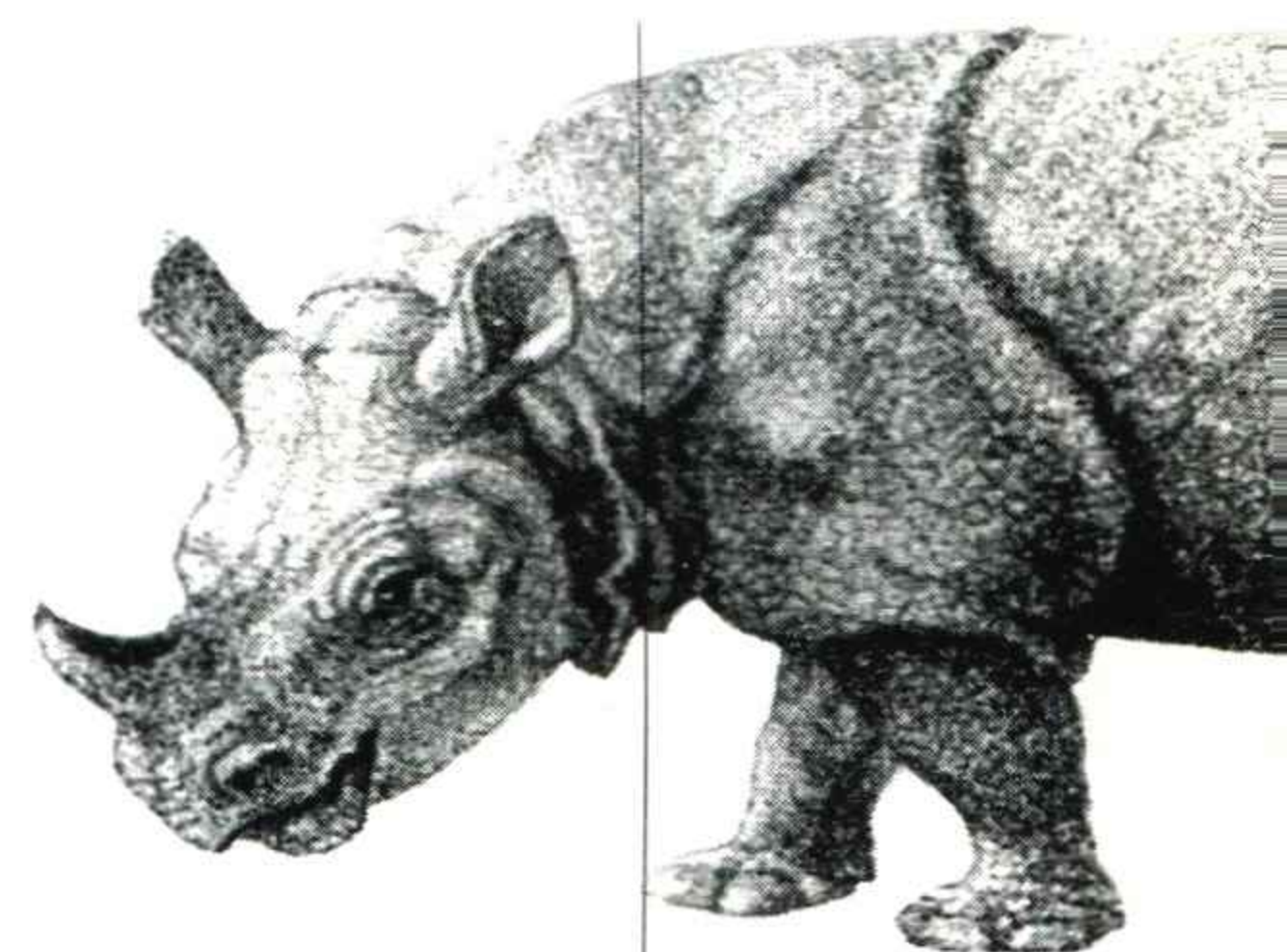
Sebbene il motore 3D sia completamente terminato, molti particolari della trama e piccoli dettagli nel disegno del gioco sono ancora in lavorazione. Nonostante ci siano dieci telai base di robot nel gioco, Powell è ancora in dubbio se lasciare o meno ai giocatori la possibilità di comprare un nuovo telaio, o costringerli a tenersene uno e migliorarne la qualità delle parti durante il gioco. Inoltre, non ha ancora deciso se consentire o meno ai giocatori l'approvigionamento di armi nella stazione di rifornimento. Comunque, dato che *Cyber Fight* non uscirà probabilmente prima della tarda primavera, Powell ha ancora moltissimo tempo per decidere. In ogni caso, *Cyber Fight* è sicuramente uno degli sfidanti nella contesa per il primo posto come miglior gioco del'92, ed io non posso far altro che aspettare di giocarci. Arrivederci nell'arena.

Lo schermo del negozio nella sua forma provvisoria. Il giocatore può spendere i soldi guadagnati nell'arena per comprare nuove armi e power-up, come mirini automatici per i lanciamissili e guide d'elavazione per i mortai.

PERGIOCO®

via San Prospero 1
MILANO

I GIOCHI per...

TOP 100 AMIGA PC

AMI	TITOLO	TRA	PC	schede
99,9	3D CONSTRUCTION KIT	SI	99,90+	CEV
49,9	500 C.C. MOTO MANAGER	ITA	....	
49,9	A.G.E.	SI	59,90$*$	V
....	AIR COMBAT Chuk Yeager's	SI	69$*	CEV
....	BIG GAME FISHING	ITA	69,90$*	CE
59,9	BIRDS OF PREY		....	
49,9	BREACH 2 Enhanced	SI	59,90$	CEV
....	CASINO'		72,90+	CEV
....	CASTLES	SI	59$*	CEV
59,9	CENTURION DEFENDER OF ROME	SI	59,90$*	EV
49,9	CHAMPION DRIVER	ITA	....	
59,9	CHUCK YEAGER'S ADV.FLIGHT 2.0	SI	....	
29,9	CISCO HEAT	SI	29,90$*	CEV
....	CRUISE FOR A CORPSE		59,90$*	
69,9	DEATH KNIGHTS OF KRYNN		69,90$	CE
29,9	DEATHBRINGER	SI	29,90$*	CEV
49,9	DEUTEROS		....	
49,9	DOUBLE DRAGON III	SI	....	
49,9	DUCK TALES The Quest For Gold	SI	49,90$	CE
49,9	DUNGEON MASTER		....	
49,9	DYLAN DOG	ITA	59,90$	V
....	EARL WEAVER BASEBALL II		89,90*$	CEV
49	ELVIRA ARCADE		59+	
29,9	ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL	SI	49,90*	CEV
....	ESS MEGA European Station Sim.	SI	99$*	V
49,9	EUROPEAN SUPERLEAGUE	SI	49,90$*	CE
69,9	EYE OF THE BEHOLDER		69,90$	CEV
....	F-117A STEALTH FIGHTER 2.0		89,90*$	V
79,9	F-15 STRIKE EAGLE II	SI	89,90$*	
49	FACE OFF			
29,9	F1 G.P. CIRCUITS	ITA	....	
....	FALCON 3		99,90$*	EV
59,9	FASCINATION	ITA	59,90$*$	V
29,9	FINAL FIGHT	SI	....	
59,9	FOOTBALL CHAMP	ITA	....	
49,9	FORMULA 1 3D	ITA	....	
....	GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER		69,90$*	CEV
29,9	GAUNTLET III	SI	....	
49,9	GOBLIIINS		49,90$*$	CE
....	GUNSHIP 2000	SI	89,90$*	V
....	HEART OF CHINA		89,90$*	V
69	HEIMDALL		89$*	
49,9	HUNTER		....	
49,9	IMPERIUM	SI	59,90$*	HCEV
....	INDIANAPOLIS 500	ITA	59,90*$	CEV
59,9	ITALIAN NIGHT	ITA	....	
....	JETFIGHTER II		79,90+	CEV
59,9	JIMMY WHITE'S SNOOKER	SI	....	
19,9	KICK OFF 2 RETURN TO EUROPE		....	
....	KING'S QUEST V	ITA	99,90*$	V
....	LARRY V		89,90$*	V
49,9	LEANDER	SI	....	
....	LORD OF THE RINGS	SI	69,90$*	CV
49,9	MANCHESTER UNITED EUROPE	SI	....	
....	MARIO ANDRETTI'S Racing Chall.	SI	59*$	EV
....	MARTIAN DREAMS		69,90$*	EV
....	MARTIAN MEMORANDUM		89,90$	V
....	MEGATRAVELLER 2	SI	69,90*$	EV
....	METAL MASTERS		....	
69,9	MIDWINTER II Flames of Freedom	SI	....	
69,9	MIG-29M SUPERFULCRUM	SI	79,90+	CEV
29,9	OUT RUN EUROPA	SI	....	
49	P.P. HAMMER	SI	....	
29,9	PIT FIGHTER	SI	29,90+	
....	POLICE QUEST III		99,90$*	V
....	POOLS OF DARKNESS		69,90$*	EV
59,9	POPULOUS 2	ITA	....	
33	POWERMONGER WORLD WAR I	SI	....	
29,9	PREHISTORIC	SI	29,90$	HCEV
....	RED BARON		89,90$*	V
....	RIDERS OF ROHAN		69,90$*	EV
49,9	ROBIN HOOD	SI	49,90$*	EV
29,9	ROBOCOD James Pond 2	SI	....	
29,9	RUGBY The World Cup	SI	....	
69,9	SECRET OF MONKEY ISLAND	ITA	69,90$*	CE
....	SECRET OF MONKEY ISLAND 2	SI	0$	V
....	SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	ITA	99$	EV
59,9	SHADOW SORCERER	ITA	69,90*$	CEV
....	SIM EARTH	SI	89,90+	HEV
....	SPACE QUEST 1 Roger Wilco		89,90*$	V
....	SPACE QUEST IV		89,90$*	V
39,9	SQUASH J.KHAN	SI	39*$	HCEV
....	STAR TREK	SI	69,90*$	CEV
59,9	STRIKE FLEET	SI	....	
29,9	TERMINATOR 2	SI	29,90+	EV
....	THE ADVENTURE OF WILLY BEAMISH		99,90$	V
....	THE IMMORTAL	SI	59,90$*	EV
29,9	THE SIMPSONS	SI	49,90+	CEV
49,9	THEIR FINEST HOUR BATTLE BRIT.	SI	49,90*	CEV
59,9	THUNDERHAWK AH-73M		....	
49,9	TIP OFF			
29,9	TURRICAN II The Final Fight	SI	....	
49,9	TURTLES II The Coin-Op	SI	49,90$*	
19,9	TV SPORTS FOOTBALL		19,90$*	CE
....	ULTIMA VI The False Prophet		59,90+	HCEV
69,9	UTOPIA Creation of a Nation	SI	....	
....	WING COMMANDER		59,90$*	EV
....	WING COMMANDER II		79,90$	EV
49,9	WORLDS AT WAR		59,90+	HCEV
29,9	WRESTLEMANIA WWF	SI	....	

PERGIOCO.
PER I RINOCERONTI
DEI VIDEOGIOCHI.

giochi da tavolo

giochi di ruolo, miniature, librogame.......

cataloghi gratuiti completi e aggiornati sempre disponibili !

Il negozio accetta tutte le carte di credito e Bancomat.

Vendita per corrispondenza in tutta Italia; telefonare ai numeri 02 / 874580 - 874593 (9,30-12,30;15-19,30).

Game Art *Anna Spina*

ATAC

Circa un anno fa, i pezzi grossi della Microprose decisero di produrre un nuovo simulatore di volo che non appartenesse alla solita serie di simulatori F-qualcosa, ed il compito di realizzarlo fu affidato alla Argonaut. Ora questi ultimi sono pronti a mostrare il risultato dei loro sforzi. L'immarcescibile inviato di K è andato a Tetbury ad investigare in una soleggiata mattina d' Autunno.

Se qualche mese fa avete assistito a quello splendido documentario su RAI 2 che illustrava l'attività della D.E.A. (la polizia antidroga americana) nella zona di Miami, vi sarete resi conto che combattere la guerra contro i trafficanti è un compito molto complicato, che va ben al di là dell'arresto dei piccoli spacciatori. I sequestri da parte delle polizie di tutto il mondo di carichi di stupefacenti del valore di svariati milioni di dollari non sembrano infastidire più di tanto i trafficanti e le scarse risorse a disposizione delle varie forze di polizia, sono si e no in grado di limitare il traffico illecito e non certo ad impedirlo totalmente (questo anche a causa delle frequenti complicità tra il mondo del crimine organizzato e quello politico). È quindi necessario un nuovo approccio al problema. Il nuovo titolo della Microprose, *ATAC* (Advanced Tactical Air Command), ha luogo in un prossimo futuro non troppo immaginario in cui il problema della droga ha assunto negli Stati Uniti dimensioni drammatiche, con polizia, CIA ed FBI che devono ammettere che le sconfitte riportate contro i narcotrafficanti superano abbondantemente le vittorie. Attaccando direttamente i luoghi di produzione della droga, il governo ritiene di poter arrecare un danno maggiore al narcotraffico, rispetto al semplice sequestro dei carichi in territorio americano. Ecco quindi che una forza segreta viene trasferita in Colombia con il compito di danneggiare il più possibile le coltivazioni di canapa indiana e distruggere i luoghi in cui questa viene raffinata. La speranza è che, martellando le direttrici del trasporto "della roba", si colpiscano al cuore le finanze del famigerato "Cartello di Medellin". Si tratta di un notevole allontanamento dal classico filone dei simulatori Microprose visti in passato. Infatti, *ATAC* combina al suo interno elementi sia di strategia sia di volo tridimensionale. Il giocatore assume il ruolo di comandante in capo del gruppo *ATAC* , controllando tutte le operazioni da una base sotterranea supersegreta situata nel cuore della Colombia. A sua disposizione ci sono quattro F-22 (avanzatissimi jet militari da combattimento) e due elicotteri. Senza uscire dalla base, egli potrà mettere insieme le informazioni provenienti dai rapporti dei voli di ricognizione e delle spie disseminate per tutto il paese sudamericano, e così costruire gradualmente la mappa delle zone controllate dal narcotraffico ed i vari spostamenti che subisce la loro merce mortale. All' inizio il giocatore avrà a disposizione solo un numero di informazioni estremamente limitato: dalle mappe saprà dove si trovano le fattorie e le industrie, così come le strade e le linee ferroviarie. Ma non sarà in grado di dire se le fattorie stanno producendo attualmente grano o canapa indiana, né conoscerà quale delle due merci viene trasportata nei vari container. Dal momento che né la coltivazione né la raccolta di piante narcotiche è illegale in Colombia, è normalissimo che "onesti contadini" facciano crescere tra un campo di mais e l'altro, vaste estensioni di piante che altrove li farebbero finire in galera per un bel pezzo. E dal momento che tutta l'operazione *ATAC* è mal sopportata dal governo Colombiano (famoso per i suoi legami con i Narcos), è assolutamente vitale che il giocatore eviti di uccidere

Finalmente! Pieni di carburante fino alla punta dei capelli, i nostri agenti antidroga prendono il volo per la prima di molte sortite. Sta ora al giocatore decidere quale tipo di attività svolgers: a nostra disposizione vi sono sia missioni di ricognizione fotografica che di bombardamento.

Passiamo a volo radente su di un rimorchiatore che trasporta droga: bisognerà prestare molta attenzione, dal momento che dovremo distruggere SOLO i container pieni di "roba".

Le istruzioni Microprose date alla Argonaut erano di produrre un gioco di volo "che non fosse uno dei soliti F-qualcosa". I piloti più fanatici non si devono preoccupare: il grado di accuratezza è alto come sempre, e fino a sei aerei possono essere in volo contemporaneamente.

lavori in corso

i civili e di distruggere indiscriminatamente i raccolti. Solo e soltanto la droga deve essere colpita. Ciò che distingue maggiormente questo gioco dagli altri, è che il giocatore è libero di decidere quanta parte di strategia e di pianificazione ci dovrà essere nelle sue partite, e quanta parte invece di pura simulazione di volo. Portando questo concetto all'estremo, uno potrebbe controllare l'intera azione senza mai mettere un piede al di fuori della sua base. All'inizio di ogni giorno, dopo aver riunito tutte le informazioni disponibili, giungerà il momento di esaminare la mappa e di dare agli aerei i loro ordini di volo. Diversamente dagli altri simulatori Microprose, in *ATAC* non vi sono missioni precostituite, ma spetta interamente al giocatore decidere come combattere la guerra contro "'sti fetenti di re della droga". Cosa giustissima dopotutto, visto che si suppone che il giocatore sia al comando dell'intera operazione, e sia quindi responsabile anche per quanto riguarda la strategia. Se i rapporti rivelano che una colonna di camion sta partendo da una fattoria diretta verso una industria, e quest'ultima è conosciuta come un luogo di raffinazione della droga, allora è molto probabile che nel carico trasportato vi siano nascosti degli stupefacenti. È necessaria quindi un'altra missione di ricognizione per determinare quali veicoli stiano effettivamente trasportando "la roba" e quali no. A questo punto potrà avere luogo una missione di bombardamento. Grazie all' uso di un sistema "intelligente" per la gestione dei *waypoint* (punti di riferimento necessari agli aerei in volo per mantenere la rotta), il giocatore oltre a stabilire il percorso, può dettagliatamente istruire i propri aerei sui compiti che questi devono svolgere. Una volta che ci si è occupati di questo aspetto della missione, l'azione vera e propria può avere inizio. Quei giocatori che non vogliono sporcarsi le mani con le difficoltà che una simulazione di volo sedersi in poltrona, aprire un pacchetto di patatine e godersi la vista della missione eseguita automaticamente dai vari piloti. Ciascuno di essi possiede ottime capacità di volo e svolgerà la sua missione secondo gli ordini, al meglio delle proprie capacità. In ogni momento durante la missione, è possibile saltare a bordo di qualsiasi aereo e prenderne i comandi, a patto che non si sia sotto i 1.000 piedi di quota. In particolare, se solo un treno deve essere distrutto e vi è il rischio di ferire dei passeggieri innocenti, è consigliabile dirigere l'azione di persona, dato che i piloti controllati dal computer sono piuttosto sanguinari durante i loro attacchi. 24 ▶

I rapporti degli agenti del servizio informazioni devono essere vagliati accuratamente. non vorrete mica spazzare via un carico di doni di natale destinato ad un orfanotrofio, vero?

CHI SONO

In tutto, ben dieci membri del team di programmatori Argonaut hanno messo le mani su *ATAC*. Eccoli uno per uno nei loro rispettivi ruoli.

Sam Littlewood - Struttura di gioco
Mike Beaton - Algoritmi di volo e di aereodinamica
Alastair McNally - Grafica PC
Tom Ashton - Grafica PC
Mike Day - Grafica tridimensionale PC
Danny Emmet - Forme tridimensionali PC
Adam Polanski - Programmazione Amiga
Jonathan Wolf - Programmazione Amiga
Peter Leaback - Programmazione algoritmi 3D
Richard Clucas - Supervisione del progetto

Distruggendo la parte centrale di un treno, fermeremo tutti i vagoni che non sono più attaccati alla motrice.

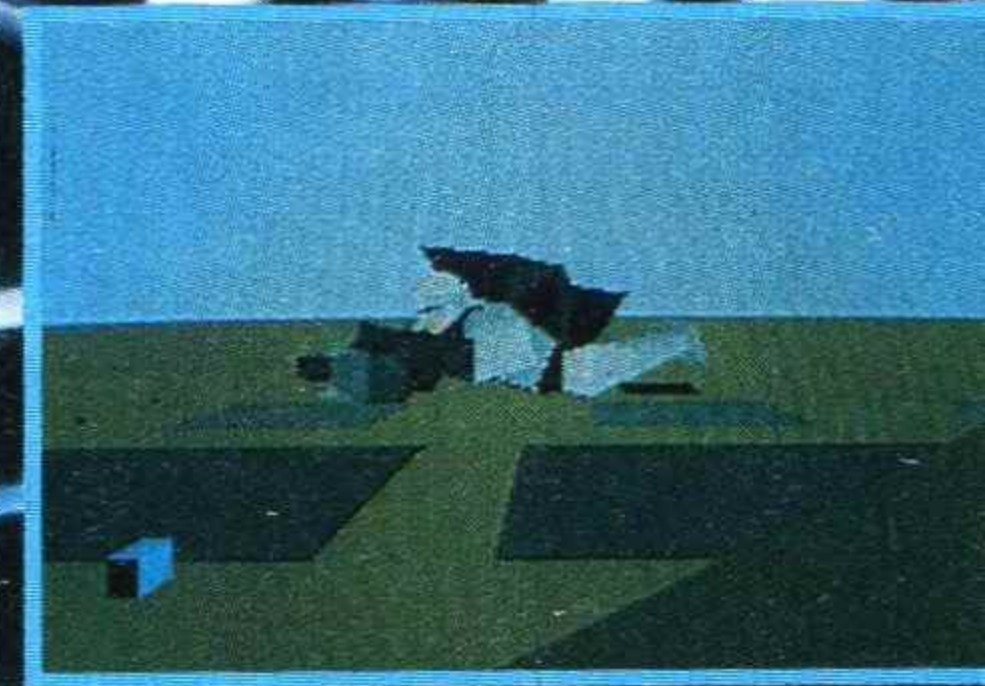
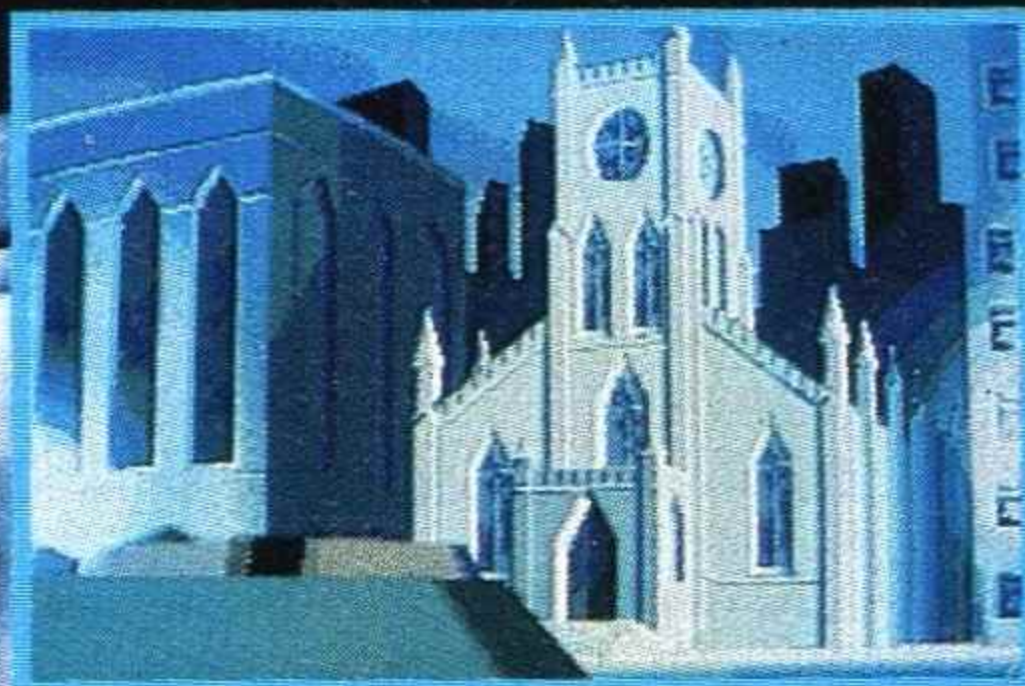
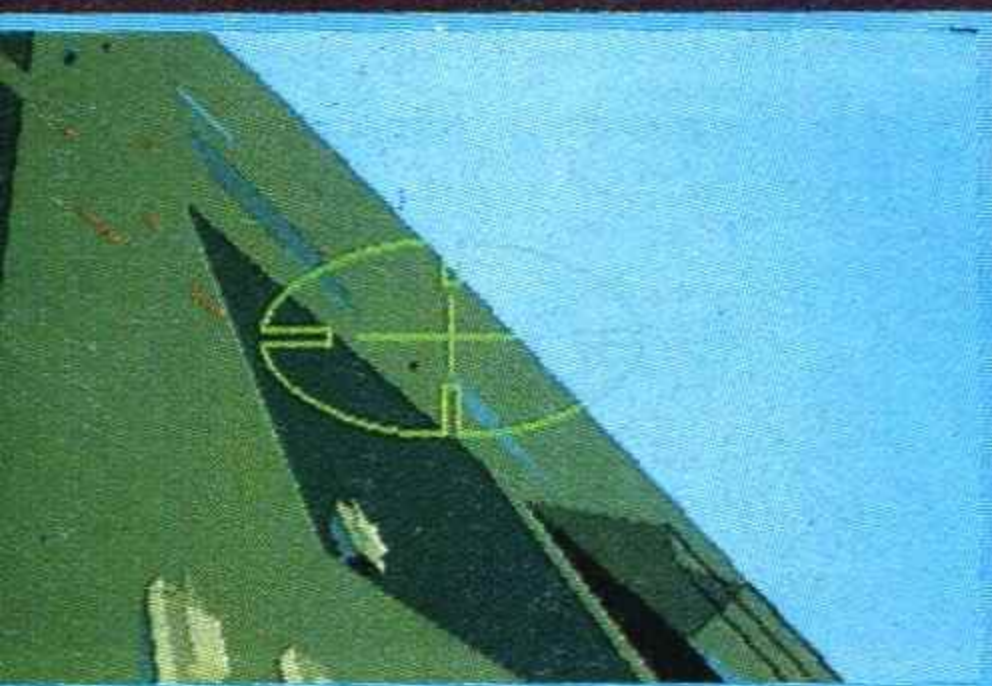
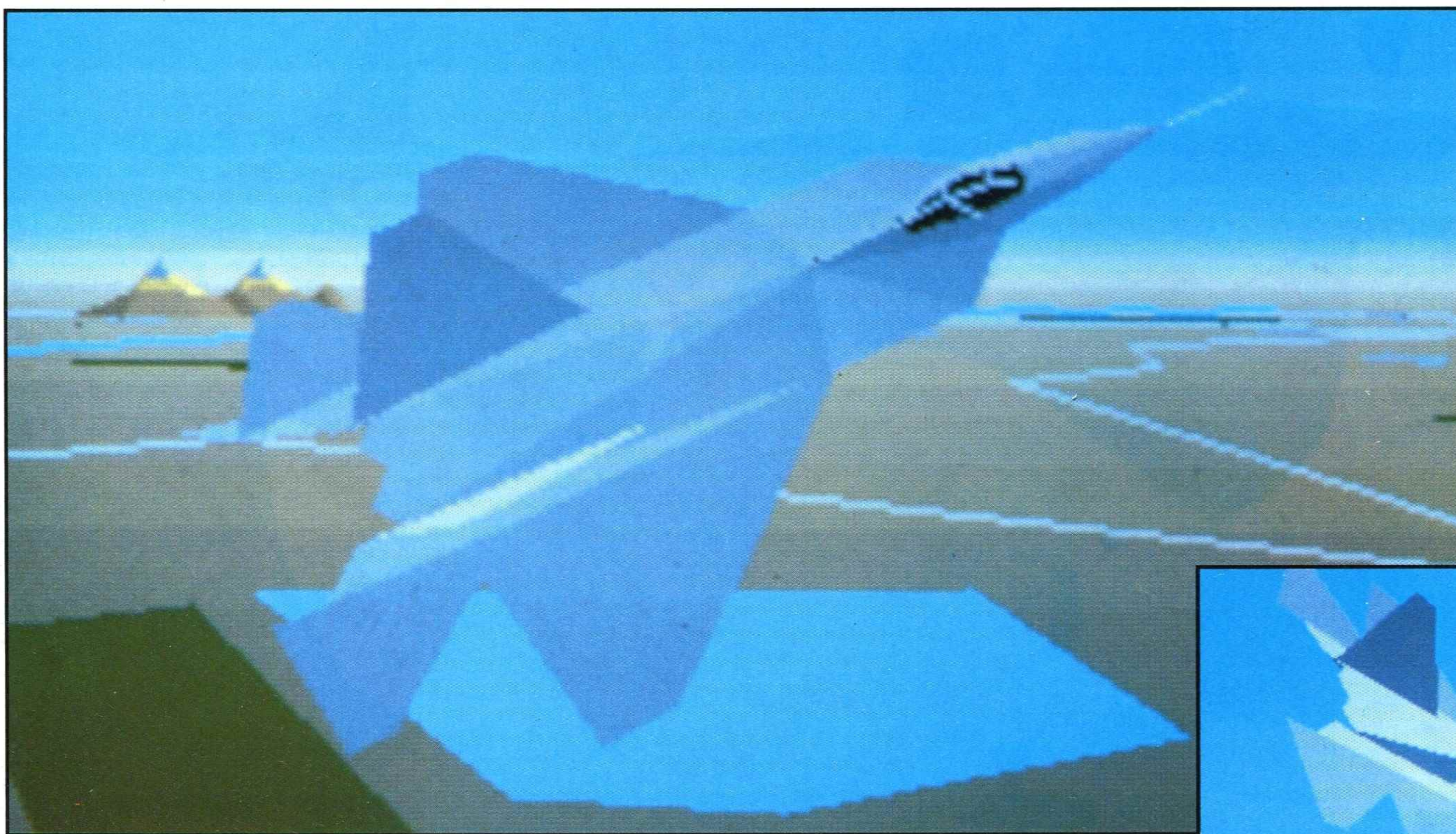
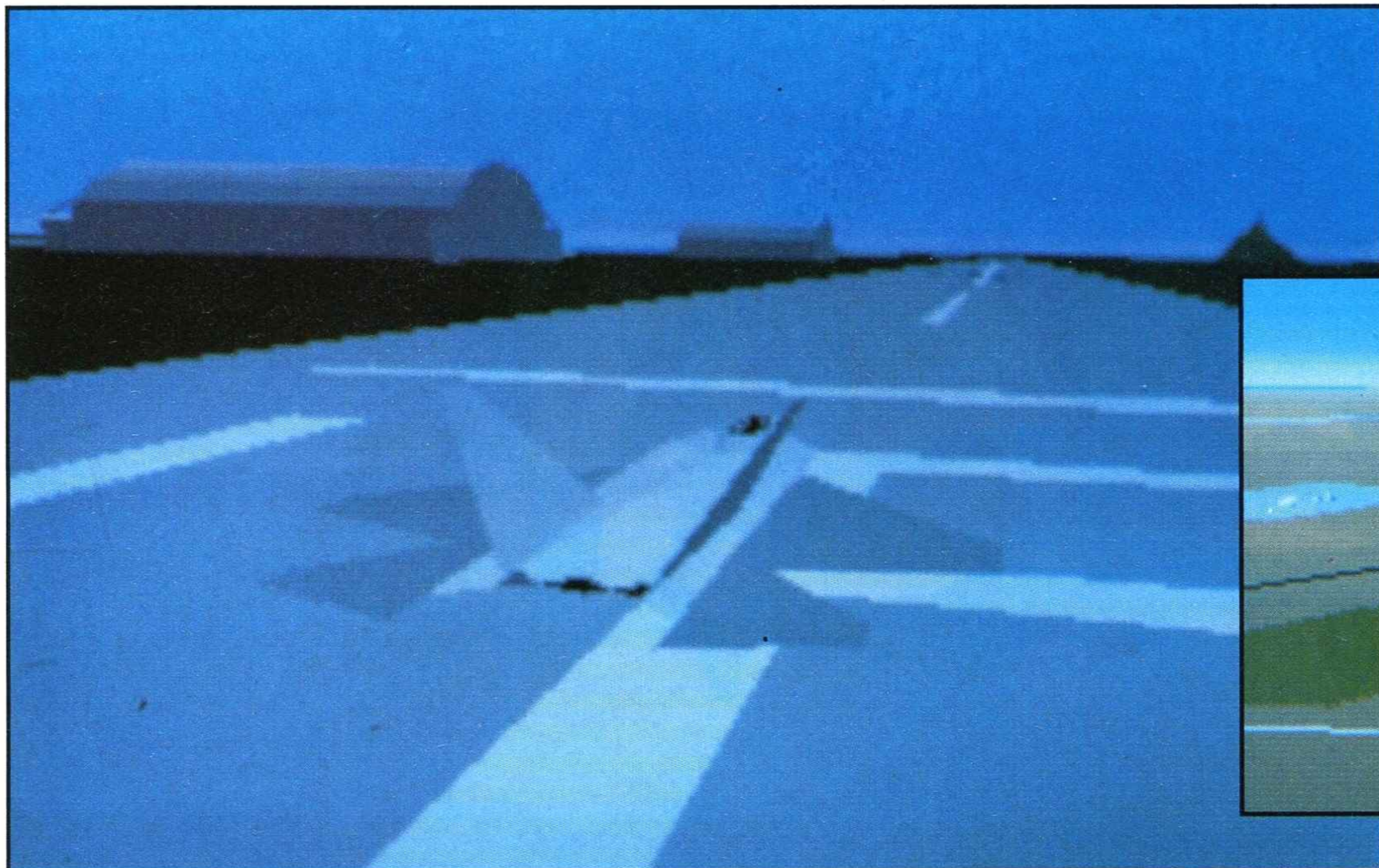
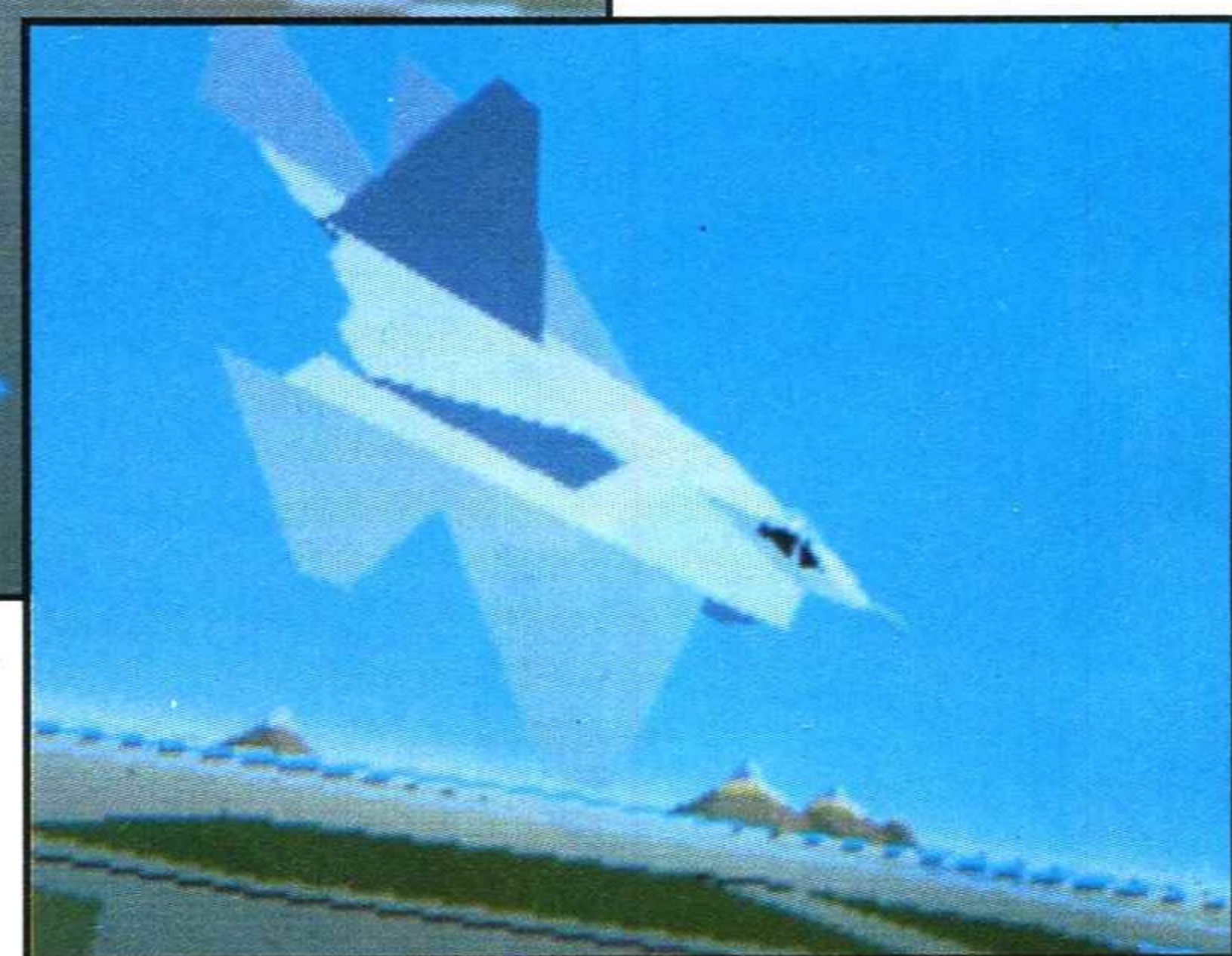
....Ehm, questa parte non è ancora stata terminata. Si tratta della schermata in cui il giocatore invia gli ordini ai propri aerei in missione. Con tutta probabilità sarà un menu ad icone.

Mi sembrano un po' troppo grassocci, ma l'importante è che ci sappiano fare col binocolo. Avrete già capito che si tratta delle nostre spie.

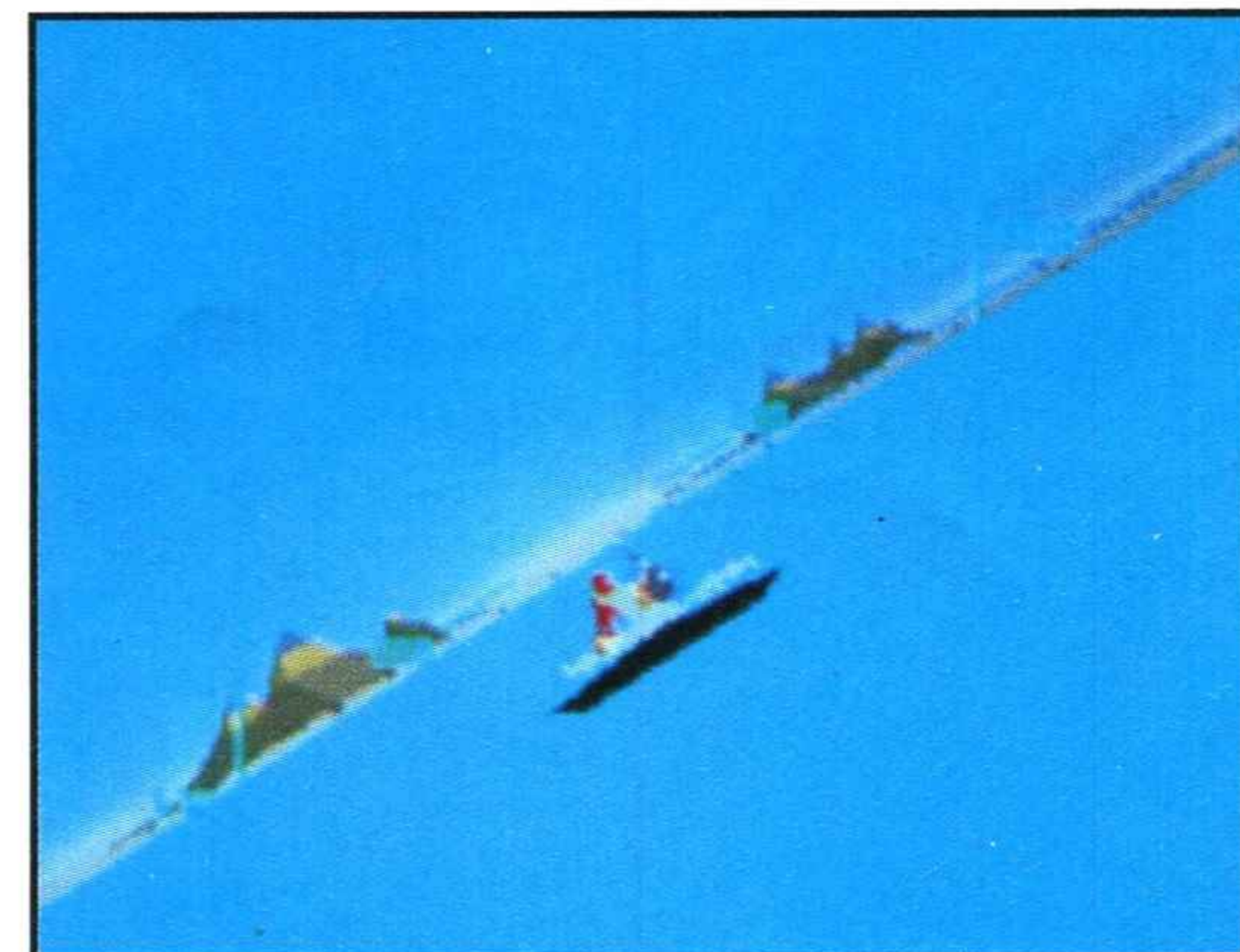
ROBOCOP™ 3

LEADER
DISTRIBUZIONE

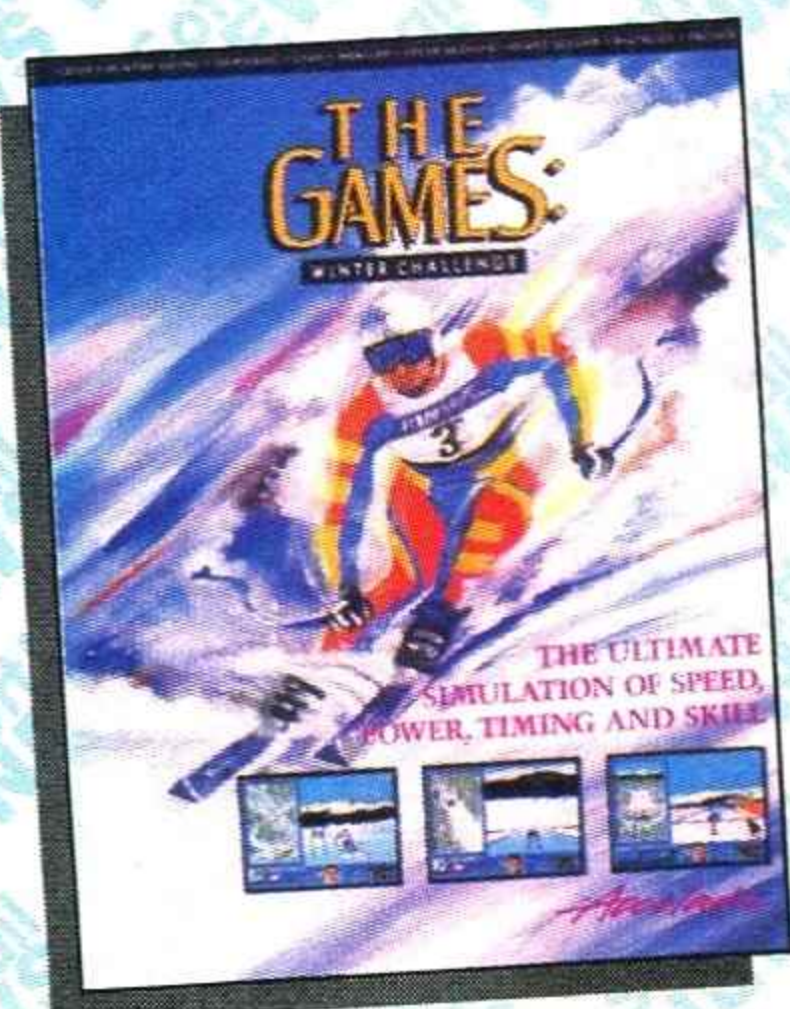
ocean®

lavori in corso

Il giocatore può passare da un aereo all'altro in qualsiasi momento, posto che uno di questi (come nella foto) non stia atterrando.

Alla Microprose, tutti sono sicuri che ATAC sarà un grande successo. infatti, la miscela di diversi stili di gioco dovrebbe attirare anche quei giocatori che non si sono mai rivolti ad un prodotto Microprose, mentre la bella grafica a poligoni dovrebbe convincere all'acquisto i clienti fedeli. Da quello che abbiamo potuto vedere, non ci sentiamo di dar loro torto.

22▶ Una volta che il giocatore ha compiuto l'azione di attacco, può tornare immediatamente al proprio posto di comando alla base, lasciando che l'aereo termini la missione rientrando sotto la guida del computer. Un altro aspetto importante è dato dal fatto che bisogna pianificare attentamente tutte le missioni: se ci mettiamo a distruggere strade e ferrovie, ostacoleremo certamente il trasporto della droga, ma altrettanto certamente impediremo il trasporto di viveri e di altre merci di vitale importanza tra le varie regioni del paese.

ATAC promette di essere un gioco estremamente coinvolgente. Inoltre, include un gran numero di caratteristiche che mancano alla maggior parte dei giochi di volo e strategia: mentre si stanno leggendo i rapporti del servizio informazioni, il giocatore può cliccare su di una notizia particolare, et voilà, ecco che appare l'appropriata sezione di mappa cui la notizia si riferisce. Inoltre, posizionando un *waypoint* su di un oggetto in movimento, sarà possibile seguirlo in tutti i suoi spostamenti con gli aerei-spia. I piloti abbattuti dal vostro gruppo, possono poi essere soccorsi e ricuperati se pensate che lo sforzo e la spesa necessari siano giustificati. Oltre a promettere di essere uno dei migliori giochi di strategia, *ATAC* si è rivelato anche un ottimo simulatore di volo. I rapporti del nostro servizio informazioni, ipotizzano che *ATAC* sarà disponibile per una prova approfondita il mese prossimo.

SOFT MAIL

Vendita per corrispondenza. Per informazioni e ordini telefona allo (031) 300.174

CATALOGO A COLORI GRATUITO!

THE GAMES: WINTER CHALLENGE
THE ULTIMATE SIMULATION OF SPEED, POWER, TIMING AND SKILL

PREPARATI PER LE OLIMPIADI CON THE GAMES: WINTER EDITION

PC IBM™ (DUAL) Lit.59.000
(Richiede: 640Kb, VGA/MCGA/EGA, drive ad alta densità, 80286 a 10MHz o superiore)

Da questo mese trovi tutte le novità per console proposte da SoftMail nelle riviste: GAMEPOWER e COMPUTER & VIDEOGIOCHI

LIBRI

- F16 FALCON V3 STRATEGY GUIDE ....TEL.
- HARPOON STRATEGY GUIDE 35.000
- HEART OF CHINA HINT BOOK.........25.000
- LEISURE SUIT LARRY BESIDE COMP. 30.000
- MASTER ULTIMA (DAL 1° AL 6°) 39.000
- SIM EARTH GUIDE 39.000
- SORCERES GET ALL THE GIRLS..........25.000
- WING COMMANDER 1 & 2 GUIDE........TEL.

ACCESSORI PER PC IBM™

- CONF. DISCHETTI KAO 3" HD 50.000
- JOY. VALUE PACK (ED. LIMITATA)..150.000
  CONTIENE: JOYSTICK ANALOG XTRA, SCHEDA 2 PORTE, CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER 2.0
- MAXX YOKE.......................................199.000
  CLOCHE PER SIMULATORI DI VOLO
- MAXX PEDALS 139.000
  PEDALIERA PER SIMULATORI DI VOLO: FUNZIONA ANCHE CON QUALSIASI JOYSTICK
- SCHEDE MUSICALI PER PS/2 MCA ....TEL.
- SOUND MASTER II.............................399.000
  SCHEDA MUSICALE COMPATIBILE ADLIB E SOUNDBLASTER, INCLUDE CASSE E INTERFACCIA MIDI
- THUNDERBOARD 275.000
  SCHEDA MUSICALE COMPATIBILE ADLIB E SOUNBLASTER
- WEAPONS CONTROL SYSTEM.......250.000
  SOFISTICATO JOYSTICK CHE INTEGRA 7 DIVERSI CONTROLLI: ADATTO AI SIMULATORI DI VOLO

QUEST FOR CLUES IV

E' disponibile l'ultimo volume della serie Quest For Clues! Contiene consigli e mappe per: Altered Destiny, B.A.T., Chronoquest I e II, Countdown, Demon's Tomb, Earthrise, Elvira, Hearth of China, James Bond, King's Quest V, Search for the King, Rise of the Dragon, Monkey Island, Space Quest IV, Sorcerers gets all the girls, Timequst, Trial by Fire, Wonderland, Bane of the Cosmic Forge, Buck Rogers, Dark Heart of Uukrul, Death knights of Krinn, Escape from hell, Eye of Beholder, Fountain of dreams, Hardnova, The Immortal, Legend of Faerghail, Lord of the Rings, Megatraveller I, Might & Magic II, Mines of Titan, Secret of Silver Blades, Sentinel Worlds, Space 1889, Tunnels & Trolls, Ultima VI, Martian Dreams, The Savage Empire.

192 PAGINE • LIT. 49.000

AMIGA™

- ADD: ACTION COMPILATION..........79.900
  (CONTIENE: HEROES OF LANCE/HILLSFAR/DRAGONS OF FLAME)
- AH73 THUNDERHAWK (ITALIANO) .59.000
- AMOS & COMPANY ....TEL.
- BRIDGE V (ULTIMATE BRIDGE) 59.000
- CRUISE FOR A CORPSE 59.900
- DOUBLE DOUBLE BILL.....................59.900
  (CONTIENE: TV BASKETBALL, TV FOOTBALL, LORDS RISING SUN, WINGS)
- ELVIRA II JAWS OF CERBERUS..........59.000
- F15 STRIKE EAGLE II.........................79.900
- GRAND PRIX ....TEL.
- HARPOON BATTLESET #3................45.000
- HARPOON SCENARIO EDITOR 69.000
- HEART OF CHINA.................................TEL.
- HOME ALONE.....................................49.000
- LAST BATTLE 49.900
- LOTUS II 49.900
- MANCHESTER UNITED EUROPE 49.900
- MEGALOMANIA 69.900

TOP WRESTLING
AMIGA™ LIT. 49.000
PC IBM™ LIT. 49.000

- MIDWINTER II......................................69.900
- NAPOLEON I 59.000
- PRO FLIGHT 125.000
- RED BARON...TEL.
- RISE OF DRAGONS 99.900
- ROBOCOP 3 ....TEL.
- SHADOW SORCERER...........................59.900
- SILENT SERVICE II 79.900
- SISTHEMA II (1MB/TOTOCALCIO) 89.000
- TEST DRIVE II COLLECTION..............59.000
- THE PERFECT GENERAL......................89.000
- THE SIMPSONS..................................29.900
- TURTLES 2...49.900
- ULTIMA VI ....TEL.
- UTOPIA...69.900
- WING COMMANDER ....TEL.
- WWF WRESTLING...............................29.900

CDTV™ TELEFONARE

PC IBM™

- ADD: COLLECTOR'S EDITION..........129.000
  (CONTIENE: POOL OF RADIANCE/CURSE OF AZURE BONDS/SECRET OF SILVER BLADES)
- ADD: POOLS OF DARKNESS............69.900
- ADD:SHADOW SORCERER..................69.900
- BARD'S TALE CONSTRUCTION KIT ..85.000
- BRIDGE V (ULTIMATE BRIDGE) 59.000
- CRUISE FOR A CORPSE 59.900
- ELVIRA II JAWS OF CERBERUS (HD) .69.000
- F16 FALCON V3 ....TEL.
- FEMME FATALE (VM18) 69.000
- GREAT BRITAIN SCENERY F.S. ....TEL.
- GUNSHIP 2000 ....89.900
- HARPOON BATTLE SET #4 (SOLO 5") ....TEL.
- HARPOON CHALLENGE PACK.......169.000
- HARPOON SCENARIO ED.(SOLO 5")....79.000
- HOME ALONE.....................................59.000
- JACK UNLIMITED GOLF (HD) 69.000
- LEISURE SUIT LARRY V (HD) 89.900
- LES MANLEY LOST L.A. (HD) 69.000
- MIKE DITKA'S FOOTBALL (HD)...........59.000
- ROMANCE OF 3 K.DOMS 2 (SOLO 3") .99.000
- PENTHOUSE J. (VM 18)......................69.000
- PRO TENNIS 2.....................................49.900
- SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE........TEL.
- SISTHEMA TOTOCALCIO ° 99.000
- SORCEROR'S APPLIANCE (VM 18).....69.000
- SUPERCAR PACK................................69.000
  CONT.: FERRARI F1, GP CIRCUIT, EXOTIC CAR S.ROOM
- TEST DRIVE II COLLECTION...............59.000
- THE LOST ADMIRAL.........................89.000
- THE PERFECT GENERAL.......................89.000
- THE SIMPSONS...................................49.900
- TURTLES II 49.900
- ULTIMA VII..TEL.
- WILLY BEAMISH (HD) 99.900
- WING COMMANDER 2 (HD)...........79.900
- WING COM. 2: SPECIAL OPS..........59.000
- WING COM. 2: SPEECH PACK.........29.000

First Class
Esclusivo magazine mensile di SoftMail riservato ai soli clienti

IN ESCLUSIVA PER I CLIENTI SOFTMAIL IL NUOVISSIMO MAGAZINE "FIRST CLASS" OGNI MESE CON NOVITÀ, RECENSIONI, OFFERTE E PRODOTTI ESCLUSIVI. GRATIS IN OGNI SPEDIZIONE

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA • NOMI E MARCHI PROTETTI SONO CITATI SENZA INDICARE I RELATIVI BREVETTI

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A: LAGO SOFTMAIL - VIA NAPOLEONA 16 - 22100 COMO - TEL 031/300.174 - FAX 031/300.214

TITOLO DEL PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO
	Spese di spedizione Lit.	7.000
	TOTALE LIT.	

ORDINE MINIMO LIT.30.000 (SPESE ESCLUSE)

- ☐ Pagherò al postino in contrassegno
- ☐ Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: LAGO SNC

ADDEBITATE L'IMPORTO SULLA MIA: (INDICARNE N° E SCADENZA) ☐ CartaSi ☐ VISA ☐ American Express

COGNOME E NOME
INDIRIZZO E N° CIVICO
CAP, CITTÀ E PROVINCIA
PREFISSO E N° TELEFONICO
FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)

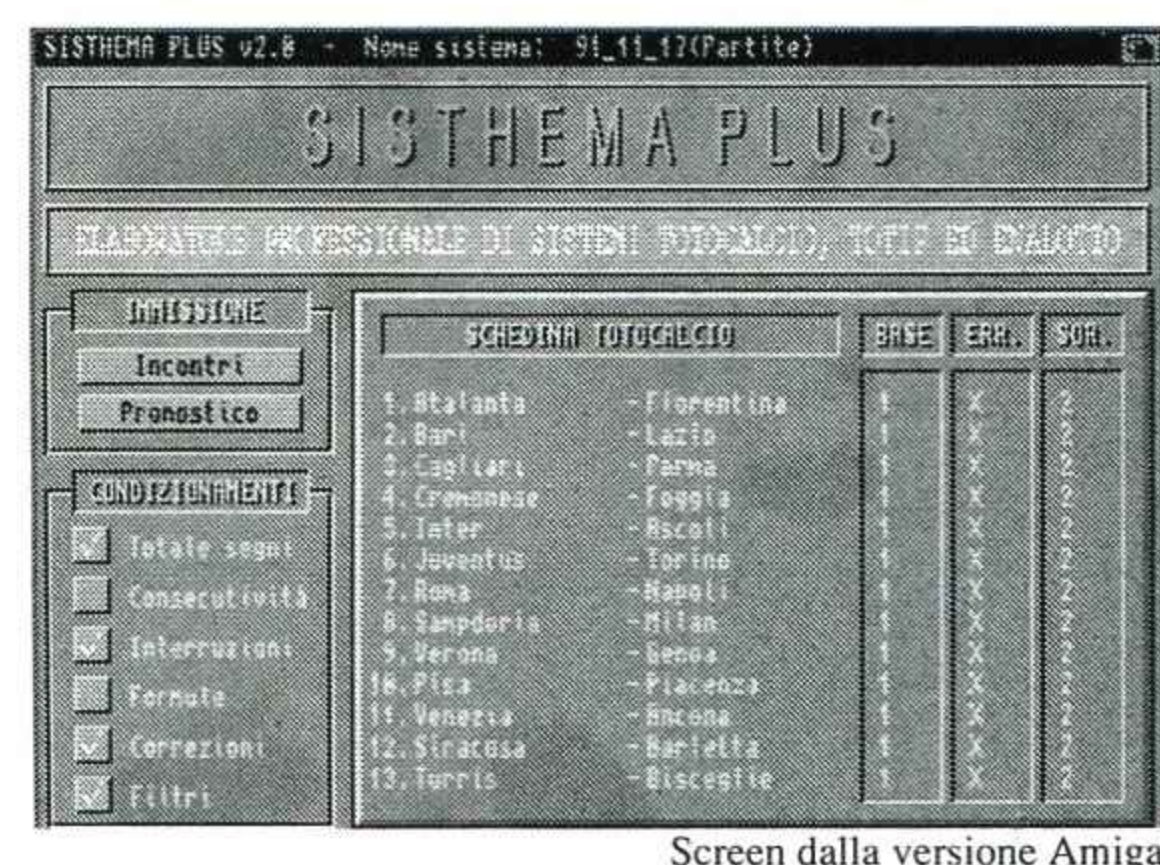
Dichiaro di accettare integralmente le condizioni di vendita riportate sull'ultimo catalogo SoftMail

---

Totocalcio - Totip - Enalotto

"SISTHEMA (...) è ben realizzato, dispone di diverse funzionalità ed offre una bella interfaccia utente" - *EnigmA*, Febbraio '91.
"SISTHEMA è un programma completissimo e molto curato a cui è difficile avanzare critiche" - *K*, Ottobre '91.
"(SISTHEMA) Raccomandato vivamente: tra i migliori programmi della sua categoria!" - *Commodore Gazette*, Luglio '91.
"A questo programma non sono proprio riuscito a trovargli un difetto! (...) Dal punto di vista tecnico nei condizionamenti non manca nulla e nulla è lasciato al caso" - *Amiga Magazine*, Gennaio '91.

Questi giudizi ci hanno lusingato e ringraziamo chi li ha formulati, ma non siamo ancora soddisfatti e per questo abbiamo creato **SISTHEMA 2**: elaborazioni fino a 15.000 colonne al secondo, velocità di riduzione raddoppiata, 50 colonne filtro in quadri AND e OR, riduzione n-1 e n-2, accorpamento ed una nuova e ancora più semplice interfaccia utente.
C'è naturalmente anche **SISTHEMA 2 PLUS**, per te che hai l'esigenza di stampare direttamente su schedina!
Da oggi è disponibile inoltre la **versione Ms-Dos di SISTHEMA**, il programma che stabilisce il nuovo standard di semplicità d'uso per gli elaboratori di sistemi Totocalcio, Totip ed Enalotto.
Provali oggi stesso: **chiama lo 011/700358** oppure corri dal più vicino rivenditore!

SISTHEMA PLUS
ELABORATORE PROFESSIONALE DI SISTEMI TOTOCALCIO, TOTIP ED ENALOTTO

Screen dalla versione Amiga

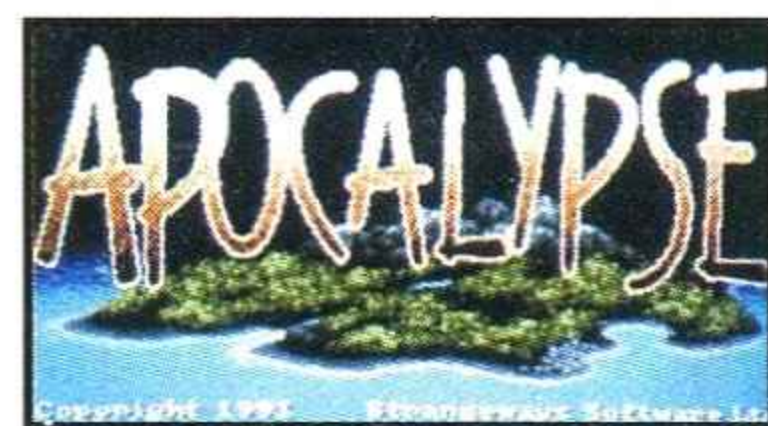
Versione Amiga 1MB:		
SISTHEMA 2	L.	89.000
SISTHEMA 2 PLUS	L.	159.000
Versione Ms-Dos:		
SISTHEMA	L.	99.000
SISTHEMA PLUS	L.	169.000

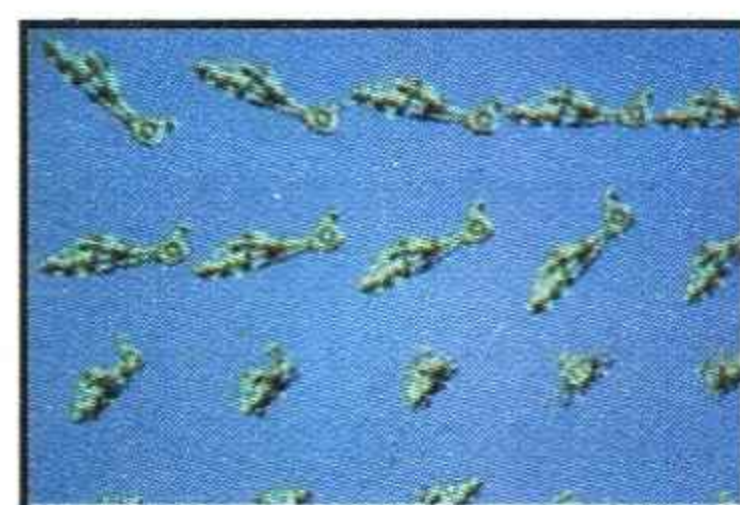
Prezzi IVA INCLUSA

Progetto SOFTWARE
Via Rodi, 39 - 10095 Grugliasco (TO) - Tel. 011/700358 - Fax. 011/7708159

SISTHEMA 2

Amiga è un marchio registrato della Commodore-Amiga Inc. • Ms-Dos è un marchio registrato della Microsoft Corporation • Totocalcio è un marchio registrato dal C.O.N.I. • Enalotto è un marchio di proprietà del Ministero delle Finanze • Totip è un marchio registrato della S.I.S.A.L. Sport Italia SpA

lavori in corso

(A sinistra) Questa schermata dei titoli di testa (realizzata su PC-VGA) riassume perfettamente l'atmosfera di Apocalypse: digrignare i denti, fissare con fare delirante lo schermo e partire a tutta velocità. La Strangeways spera di ottenere qualcosa di simile per le immagini della parte finale del gioco.

(Sotto) Una delle chicche della grafica di Apocalypse è l'animazione super-scorrevole dell'elicottero nelle scene in cui questo cambia direzione. È un effetto che non sorprende se si considera che la scena comprende ben 11 fotogrammi; qui potete vederli tutti.

APOCALYPSE

Sperduto nel cuore della desolata Watford, un selezionato gruppo di programmatori di video-giochi si è messo al lavoro con il proposito di riportare un po' di vitalità al genere degli sparatutto. A giudicare da quello che hanno prodotto finora, sembra che ci riusciranno. Kappa è andata fin laggiù per capire perché mai l'elicottero di Jason Perkins debba essere sulla bocca di tutti in questi giorni...

Cosa direbbe Alf Garnett se giocasse ai video-giochi? Beh, oltre alle solite battute al vetriolo riservate a tutto ciò che si muove sotto la luce del sole, si lancerebbe, probabilmente, in una filippica su come i giochi, ai giorni nostri, siano un po' troppo pretenziosi, e l'"artigianato" originale dei giochi da bar di una volta si stia perdendo, ecc., ecc. E avrebbe assolutamente ragione. Pensate: dove ci troveremmo oggi se non ci fossero stati giochi come *Space Invader* e *Defender*? Siate onesti, quando è stata l'ultima volta che avete giocato a uno sparatutto davvero allegro e scatenato? Eh si, è un bel po'!! Cosa diamine sta succedendo? Abbiamo forse dimenticato le nostre origini?

C'è però almeno una persona che non è disposta a farci dimenticare quanto può essere divertente una bella partita alla vecchia maniera degli sparatutto d'una volta (pollice sul grilletto e... via!). È Jason Perkins impegnato in una missione "in solitario" per garantirci che lo sparatutto classico sia rimesso stabilmente sul piedestallo che gli spetta di diritto. Perkins, insieme ai molti collaboratori del gruppo di sviluppo Strangeways, di recente formazione, sta lavorando a un piccolo gioiello chiamato *Apocalypse*, che si basa su un'idea molto semplice. Non ci sono né troppi fronzoli, né assurdità di alcun tipo. Semplicemente botti, spari e morti ammazzati che si susseguono al ritmo giusto, con il giocatore intrappolato nel bel mezzo. Perkins non è un novellino dei giochi da bar; nel corso degli ultimi anni ha sfornato alcuni dei migliori giochi del genere, compresi i classici a 8-bit *Thing on a Spring* e *Monty on the Run*. E le ragioni che lo hanno spinto a scrivere *Apocalypse* hanno i piedi ben piantati per terra, tanto quanto il gioco. "Fondamentalmente l'idea di questo lavoro è venuta da *Choplifter*", spiega. "Il gioco aveva una grafica molto semplice e una presentazione del tutto standard, ma si trattava, per il resto, di un prodotto di grande giocabilità. Quello che abbiamo cercato di fare con *Apocalypse* è catturare l'essenza di quella giocabilità, aggiornandola agli anni novanta, naturalmente!".

In realtà, non c'era bisogno di Jason per accorgersi che il suo gioco prende spunto da *Choplifter;* chiunque abbia visto il vecchio classico di Dan Gorlin è in grado di coglierne immediatamente le similitudini. L'idea di fondo è quasi identica; si tratta di controllare un modernissimo elicottero e di sprofondare nel territorio nemico per prelevare dei profughi disperati, portandoli così in salvo. Ma, mentre *Choplifter* non andava molto al di là di questa premessa iniziale, Perkins, promette con *Apocalypse* di offrire cose molto più alla grande.

Il giocatore deve riportare qui (al campo militare USA) i profughi prima che essi possano sbarcare ed essere considerati al sicuro. Se un profugo viene ferito sul terreno, l'elicottero può ottenere una squadra di soccorso dalla tenda con la croce rossa lì accanto e portarla in prossimità degli eventuali feriti.

"Sostanzialmente, la nostra idea è stata quella di migliorare, nei suoi aspetti generali e particolari, *Choplifter*", ci rivela Jason. "In quel gioco, bisogna ammetterlo, le cose da fare non erano molte. Il paesaggio era completamen-

Secondo la tradizione classica del genere, il terzo livello di Apocalypse *contiene questa gigantesca nave nemica che occupa per intero quasi cinque schermate. "Ci saranno cannoni che vi sparano addosso, personaggi che si agitano e corrono da una parte all'altra ed elicotteri da guerra lanciati all'inseguimento che decollano dalla piattaforma a poppa", spiega Jason con entusiasmo.*

te piatto, c'era qualche costruzione contro cui andare a schiantarsi e qualche carro armato che vi sparava addosso. Di tanto in tanto un aviogetto rombava sullo schermo e vi veniva contro; tutto qui. Un po' poco, a dire il vero. Nel nostro gioco, invece, abbiamo cercato di essere realistici al massimo fornendo una grande varietà di nemici, diversi livelli, molti obiettivi e il tipo di presentazione che ci si aspetta da un prodotto a 16-bit al passo con i tempi".

L'ambientazione di *Apocalypse* è su un'isola ancora sconosciuta in mezzo all'oceano Indiano, governata con pugno di ferro da una dittatura fascista. Quando vengono scoperti depositi sotterranei di uranio El Presidente (che ha il vezzo di trastullarsi con i propri baffi...) decide di iniziare i lavori di estrazione del prezioso minerale con lo scopo di fabbricarsi la bomba atomica. Naturalmente, la popolazione dell'isola non è affatto contenta di questo programma e organizza una rivolta contadina.

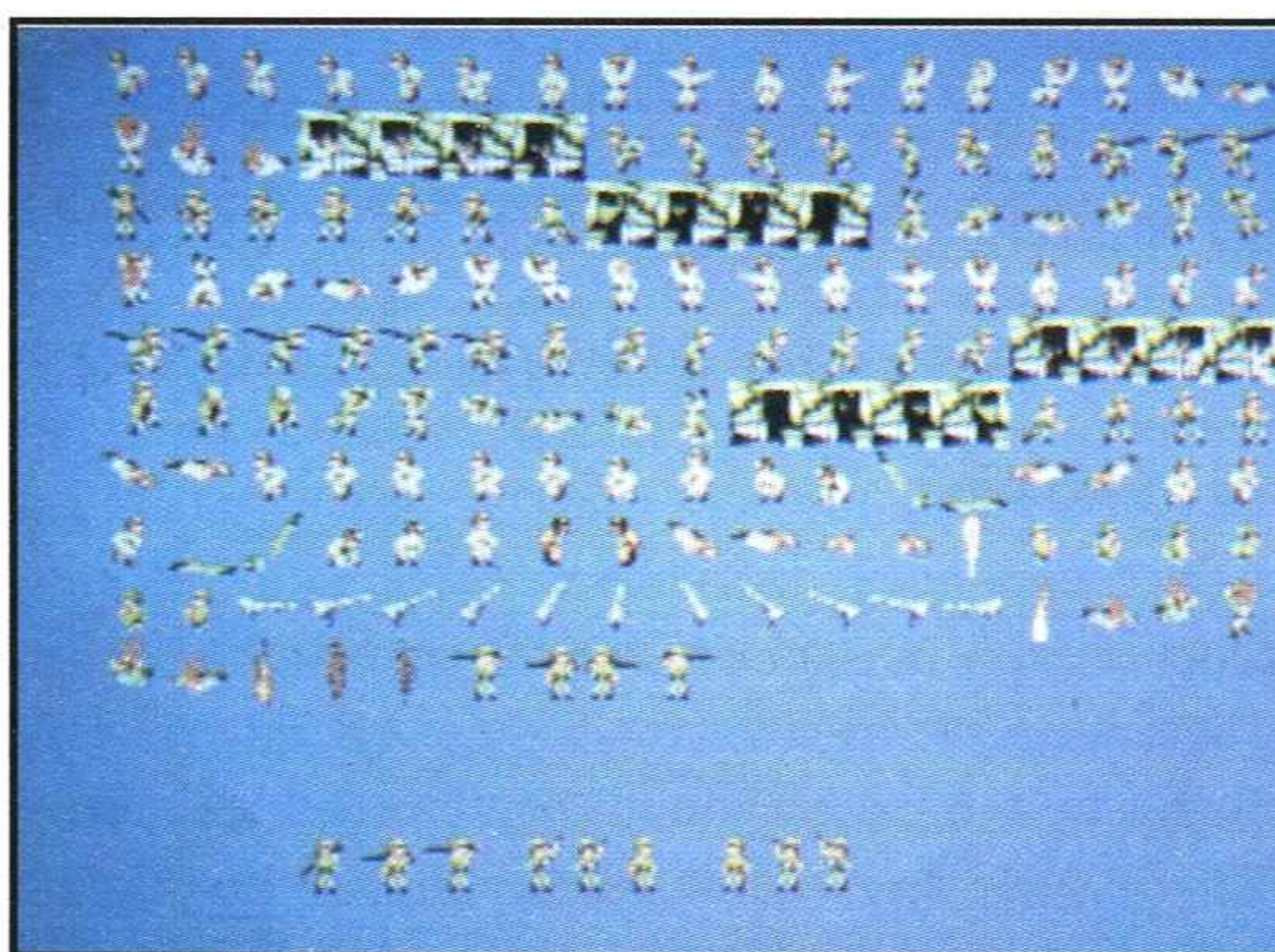
Prima ancora che ve ne rendiate conto, si scatena una guerra civile tra le forze governative e l'esercito ribelle di recente formazione. Entra in scena anche lo zio Sam, che non vede assolutamente di buon occhio questo aggravamento della situazione politica dell'isola (né gradisce molto l'idea che una nazione poco affidabile e stabile abbia la bomba atomica) e invia perciò truppe e consiglieri militari in aiuto alle forze ribelli. Le cose vanno però malissimo: in breve tempo l'esercito USA viene sbaragliato da quello del dittatore fascista. A questo punto, dal momento che siete un asso nel comando degli elicotteri, vi viene ordinato di alzarvi in volo e di liberare il maggior numero possibile di soldati USA e di disgraziati ribelli, prima che vengano definitivamente fatti fuori dalla giunta militare.

Apocalypse, giocato su cinque livelli, vi vede al comando del vostro elicottero su una serie di zone di combattimento completamente devastate dalla guerra. Mentre i proiettili saettano sul terreno di gioco, dovete atterrare in mezzo a questa gragnuola di colpi, raccogliere il maggior numero possibile di ribelli in fuga e portarli al campo statunitense che si trova nelle vicinanze. Naturalmente, le forze fasciste cercheranno in ogni modo di ostacolare qualsiasi tentativo di liberazione, per cui vi troverete continuamente attaccato da missili Stinger, da jeep che vi mitragliano addosso, da elicotteri nemici, da carri armati e persino dalla fanteria.

Mentre la battaglia infuria e le testate dei missili volano a tutta velocità contro di voi, atterrare e portare al sicuro i ribelli diventa un'impresa complicatissima. Se questi ultimi non ce la fanno ad arrivare fino a voi, saranno presi come ostaggi dalle forze nemiche, che non si aspettano di meglio, verranno uccisi dall'elicottero che mitraglia a bassa quota, oppure acciuffati dai soldati armati di fucili mentre si affannano a salire a bordo del vostro elicottero. Anche il giocatore però ha le proprie risorse e può vendicarsi grazie a un insidioso cannone montato sulla cabina di pilotaggio, oltre che lanciando mine e usando un terribile lanciafiamme al napalm. È facile immaginare che, con tutto quello che sta succedendo, la situazione si faccia un tantino "agitata". Bene, non avete tutti i torti! Con tutte questi scontri, esplosioni e colpi, in *Apocalypse* c'è tanta di quella azione da tenere a letto per una settimana, con una bella borsa di ghiaccio sulla fronte, Stormin' Norman in persona.

Da quando ha cominciato a lavorare a *Apocalypse,* nel settembre dell'anno scorso, Perkins ha sempre detto chiaramente che l'approccio più sofisticato di *Apocalypse* e tutte le caratteristiche nuove che lo distinguono non devono assolutamente andare a scapito dell'elemento centrale del gioco, che rimane l'assestamento di colpi letali con rapidità e "frenesia".

LE OCCASIONI DI DOKKS

L'eccellente grafica di *Apocalypse* è opera dell'esperto artista Paul 'Dokk' Docherty, che ha cominciato a farsi le ossa su Commodore 64 qualche anno fa e da allora ha sempre prodotto immagini di qualità per giochi quali *Last Ninja III, Myth* e il recentissimo *First Samurai*. È toccato principalmente a lui dare ad *Apocalypse* un'atmosfera di realismo militareggiante: un compito nient'affatto facile. "Ci siamo procurati una serie di manuali sulle armi da guerra americane e li abbiamo sfogliati", così ci spiega. "La cosa più utile, probabilmente, è stato il disegno dell'elicottero principale del gioco. Abbiamo trovato una foto del prototipo di un nuovo elicottero che si chiama LH-1 e lo abbiamo copiato." I giocatori di *Apocalypse* perciò potranno volare sull'LH-1 prima ancora che l'elicottero vero venga prodotto!

Lo schermo di sviluppo degli sprite di Dokk mostra tutti gli elementi che si incontrano nel gioco. Insieme ai ribelli, ai soldati nemici e ai lancia-missili, qui trovate i fotogrammi di animazione per il momento in cui i ribelli si affollano nel vano di salvataggio dell'elicottero. "Il compito più difficile", dice Dokk, " è stata l'animazione realistica degli uomini, a causa delle loro ridotte dimensioni".

(A sinistra)
L'azione si riscalda nel primo livello: La Valle. È meglio scendere qui e prelevare quei ribelli prima che l'elicottero nemico cambi direzione e li abbia in pugno...

La sequenza introduttiva - prodotta da Dokk - vede uno dei ribelli - e come spesso accade, si tratta di uno dei migliori amici del giocatore - catturato dalle forze governative, torturato e poi ucciso. Dopo essere stato ripassato per bene (ha un occhio nero, i denti rotti e gli abiti insanguinati), il malcapitato viene legato a una sedia in una cella quasi buia, mentre una guardia corpulenta gli spezza le gambe. Mentre sta gridando agonizzante un personaggio misterioso gli scatta un'istantanea con una Polaroid. Poi un tipo viene tenuto per la testa e... il resto è lasciato all'immaginazione. L'ultima cosa che si vede è una foto dell'uomo torturato macchiata di sangue.

A partire da questo momento lo schermo viene invaso da una luce accecante e da esso, come un uccello vendicatore, appare il volto del pilota dell'elicottero, fremente di rabbia e desideroso di vendetta. Le enormi porte dell'hangar del velivolo sono aperte e la luce del sole penetra all'interno, rivelando la terribile sagoma dell'LH-1. Il resto, come potete immaginare, sta a voi...

Fra parentesi, la Strangeways sta progettando un'altra sequenza persino più elaborata e "feroce", riservata a quando il giocatore vince la partita. In questa sequenza il pilota, finalmente, si vendica della feccia che ha "torturato" il suo amico.

SONORO!

Alzate al massimo il volume, perché ai giocatori di *Apocalypse* viene promessa una vera e propria festa per le orecchie. Il maestro del suono su computer Richard Joseph, che in passato ha lavorato a un numero infinito di giochi (il più recente è *Mega lo Mania*) si sta occupando della musica e degli effetti speciali, che, a detta di Perkins, saranno in tono con l'atmosfera militaresca del gioco. "Stiamo puntando a molti suoni di tamburo e di tromba nello stile di *Full Metal Jacket*, in modo da far salire l'adrenalina", ci dice. Attualmente sono in corso una serie di incontri per decidere quanti effetti musicali esterni Richard sarà capace di inserire nel gioco, anche se alla Strangeways, nel frattempo, hanno preparato una serie di effetti sonori "in proprio". Fra i più efficaci citiamo il battito delle lame del rotore dell'elicottero (ricavato da *The Killing Fields*) e un suono terribilmente originale ("*Ouch*"), fornito dal paffuto co-fondatore della Strangeways Gary Liddon, riservato ai momenti in cui i cattivi vengono fatti fuori. Jason ci assicura che sarà nella versione finale del gioco...

"Abbiamo anche accarezzato l'idea di introdurre una routine che faceva schiantare l'elicottero contro gli edifici e le cose, con il giocatore che cercava di evitarli, ma non ha funzionato. Il giocatore non vuole preoccuparsi di troppe cose; vuole solo entrare nel gioco e risolverlo". È questo tipo di approccio che ha permesso a Jason di selezionare dal mucchio le idee giuste. Egli spera così di ottenere un gioco che arricchisca l'esperienza di *Choplifter*, conservandone tuttavia l'atmosfera e il fascino. Insomma, per quello che è stato fatto e per come stanno andando le cose fino a questo momento, Jason ha le carte in regola per fare centro.

Prima di ogni livello alcune istruzioni di tipo militare informano il giocatore degli obiettivi. Un obiettivo a reticolo cala improvvisamente per localizzare il punto dell'isola dove avrà luogo l'azione e una foto ingrandita dà un piccolo indizio su come agevolare il compito da eseguire. "In ogni livello c'è un obiettivo che, se viene portato a termine, facilita di molto la vita del giocatore. Nel primo livello, per esempio, c'è questo enorme cannone che bombarda continuamente i vostri uomini. Se riuscite a demolirlo, l'operazione di salvataggio sarà molto più semplice".

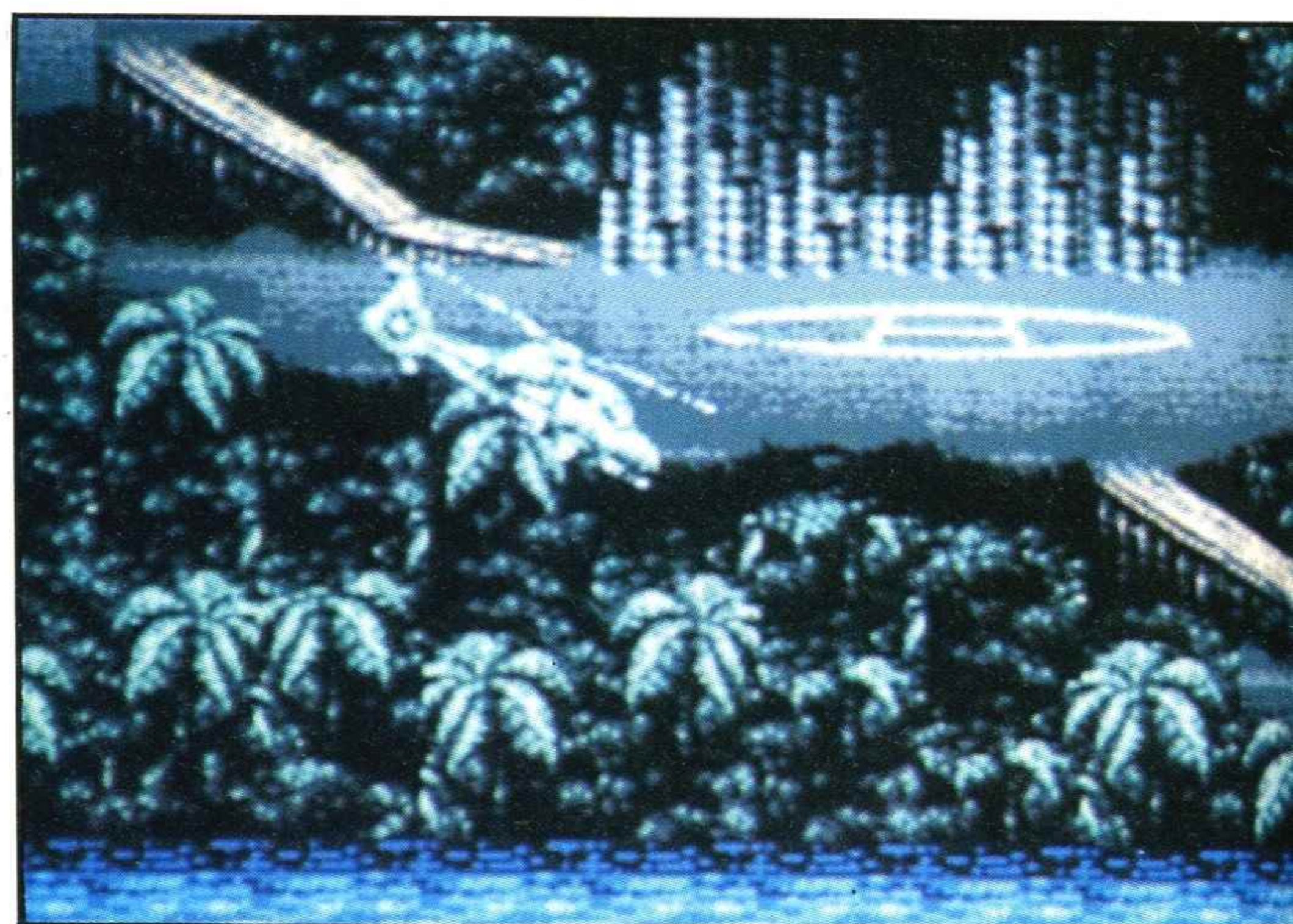
Probabilmente l'elemento cruciale in *Apocalypse*, e quello che di recente ha suscitato un grosso interesse nei suoi confronti un po' in tutti gli ambienti, è la sensazione, alquanto impressionante, di realismo. Perkins ammette di essere un po' stufo di vedere giochi all'acqua di rose, che se la cavano con qualche stupido tonfo e con esplosioni di poco conto. Per questo ce l'ha messa tutta per assicurare una sensazione di forte realismo e coinvolgimento in *Apocalypse*.

I colpi viaggiano a velocità realistiche - cioè colpendo i bersagli appena vengono esplosi - i personaggi vengono realmente colpiti e fatti fuori, gli elicotteri cadono dal cielo in fiamme e si sfracellano al suolo... e l'elenco dei piccoli e indovinatissimi accorgimenti potrebbe continuare a lungo. Tutti piccoli tocchi che fanno di *Apocalypse* un'avventura avvincente e intensa, oltre che unica. Una vera e propria ventata di novità per i tanti (e desensibilizzati) appassionati di sparatutto, che per tanto tempo hanno dovuto accontentarsi di giochi banali e... un po' al bromuro. Qualcuno obietterà che *Apocalypse*, con la sua violenta sequenza d'apertura, alla quale seguono nel corso del gioco numerosi effetti altrettanto violenti, calca un po' troppo la mano sull'aspetto del realismo aggressivo. E, anche se Perkins lascia cadere questo argomento, bisogna fare attenzione alla sua diffusione in posti come la Germania, dove una politica estremamente attenta alla violenza dei video-giochi ha causato in passato il ritiro dal commercio di titoli come *Silent Service* e *Barbarian*. È per questo motivo che *Apocalypse* viene lanciato sul mercato ufficialmente come "un gioco di liberazione", evidenziando maggiormente l'elemento della liberazione degli ostaggi rispetto a quello di massiccia distruzione e dei cadaveri, conseguentemente implicati. "In questo gioco non si vince distruggendo tutto quello che vi capita, in questo gioco si vince portando in salvo i ribelli", così dice Perkins. "In teoria potreste vincere anche senza aver ammazzato nessuno".

Allo stato attuale solo il primo livello di *Apocalypse* - che è quasi completo - è giocabile. Jason, insieme al resto del team, sta preparando nuove idee per gli ultimi livelli del gioco. Il progetto è quello di aggiungere nuovi elementi gradualmente, mentre il giocatore procede all'interno del gioco stesso da un livello all'altro. "C'è un livello che abbiamo chiamato Beach City, una specie di Beirut, con i carri armati che avanzano pesantemente sulle strade; ci auguriamo di riuscire a inserire gente che si sporge dalle finestre e altri elementi di questo tipo. Il giocatore potrà atterrare sui tetti delle case e da quelle posizioni prelevare i personaggi", prosegue Jason.
Jason sta dandosi da fare anche per decidere quali altri

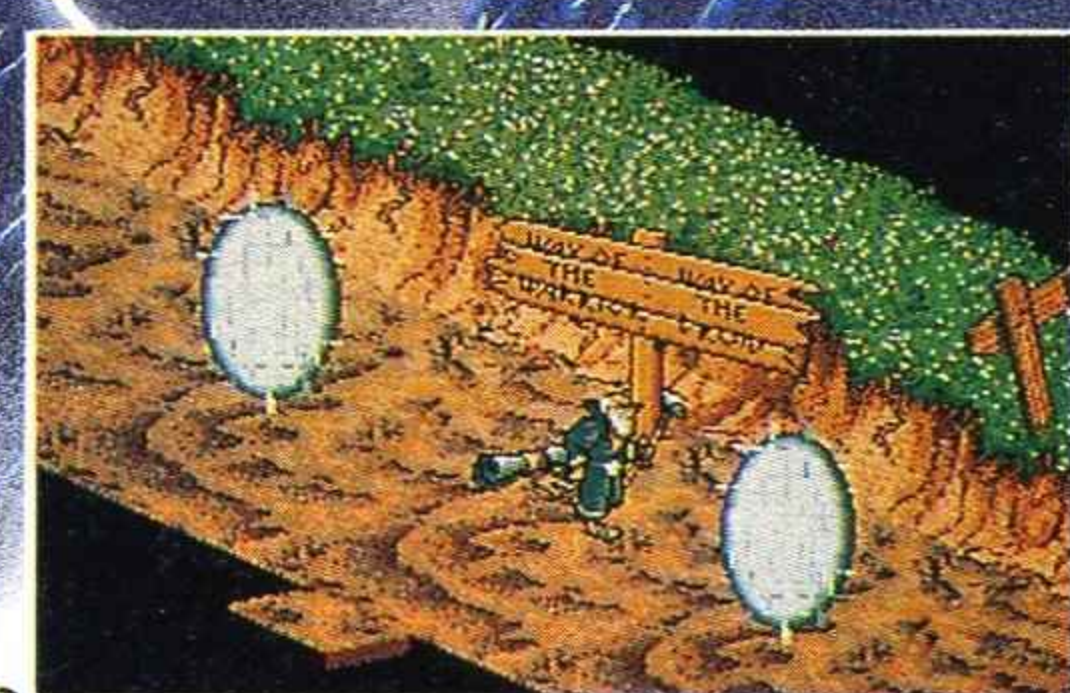
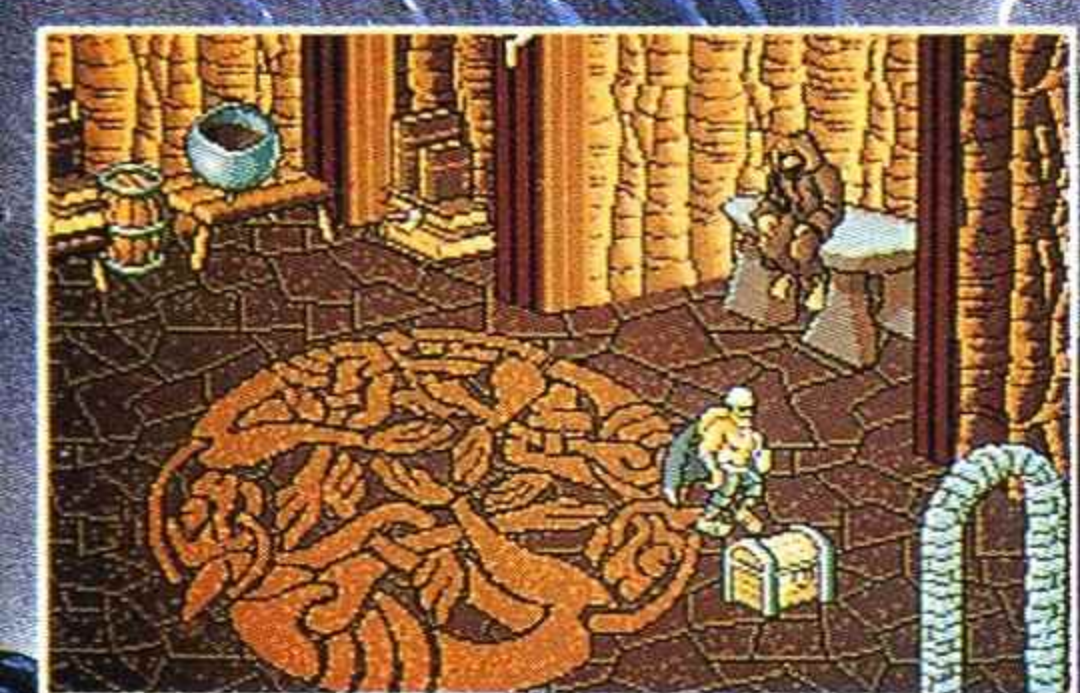
lavori in corso

IL NOME DELLA COSA

Molte cose, a dire il vero. Originariamente *Apocalypse* avrebbe dovuto chiamarsi *Rebel*, con Perkins che avrebbe sviluppato il gioco con quel titolo fin dall'inizio. Le cose sono cambiate quando la Mirrorsoft si è inserita nell'affare. "Credo che il titolo *Rebel* non piacesse davvero a nessuno", dice Jason. "In occasione di uno dei primi incontri con la Mirrorsoft, John Norledge, che è il responsabile dello sviluppo in quella società, ha suggerito il titolo di *Apocalypse*, perché è un appassionato del film *Apocalypse Now*". Poiché l'odissea bellica di Coppola è un'altra delle fonti che hanno ispirato il gioco, il nome è stato ritenuto adatto ed è rimasto". "Penso che il nome che è stato scelto piacerà al pubblico", dice Jason. "È un nome che va molto in questo periodo. I Public Enemy hanno appena pubblicato l'album *Apocalypse 91*; insomma è un nome più che O. K.".

nemici inserire in *Apocalypse*. "Vogliamo inserire più "cattiverie aeree", per questo costruiremo un altro tipo di elicottero, di dimensioni enormi e in grado di lanciare missili. Gli aeroplani non funzionano perché sono troppo veloci, ma qualcuno ha suggerito questa soluzione e possiamo comunque provarla". Trattandosi di un gioco così semplice, si fa presto a pensare che anche la programmazione lo sia stata. In realtà non è così, e Jason non si fa scrupolo di ammetterlo. A differenza di *Choplifter*, *Apocalypse* scorre in otto direzioni con background ben congegnati e con situazioni in primo piano che aumentano la profondità dello scenario. Neanche per la squadra di campioni battezzata Strangeways è stato semplice assemblare tutte queste cose. "La difficoltà maggiore è stata quella di ottenere un'azione veloce, per via di tutti gli sprite che ci sono sullo schermo, ma credo di poter dire che ci siamo riusciti".

L'uscita di *Apocalypse* è prevista per la prossima primavera sotto l'etichetta Image Works (su Amiga e ST). A giudicare da quanto abbiamo visto, il desiderio di Jason di riportare gli sparatutto alla gloria di un tempo non è, dopo tutto, così inverosimile. Alla prossima primavera, allora...

(Sopra) Il secondo livello è ambientato nella prigione dell'isola, dove molte forze ribelli sono tenute prigioniere. Il giocatore deve sia evitare i ripetuti attacchi dai nidi di mitragliatrice del nemico, sia far saltare le capanne dove sono incarcerati i ribelli e quindi prelevarli quando piombano alla rinfusa sullo scenario del gioco.

(In alto)
Uno degli schermi di lavoro Dokk mostra come il livello della prigione, in modo simile a quanto avviene con tutti gli altri, sia costruito con piccoli blocchi. La grafica viene disegnata in D-Paint in parti separate che poi vengono assemblate in una grande area di gioco a scorrimento, usando l'apposito programma di editing di Jason.

Quickjoy

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO NAZIONALE:

H.T.D.

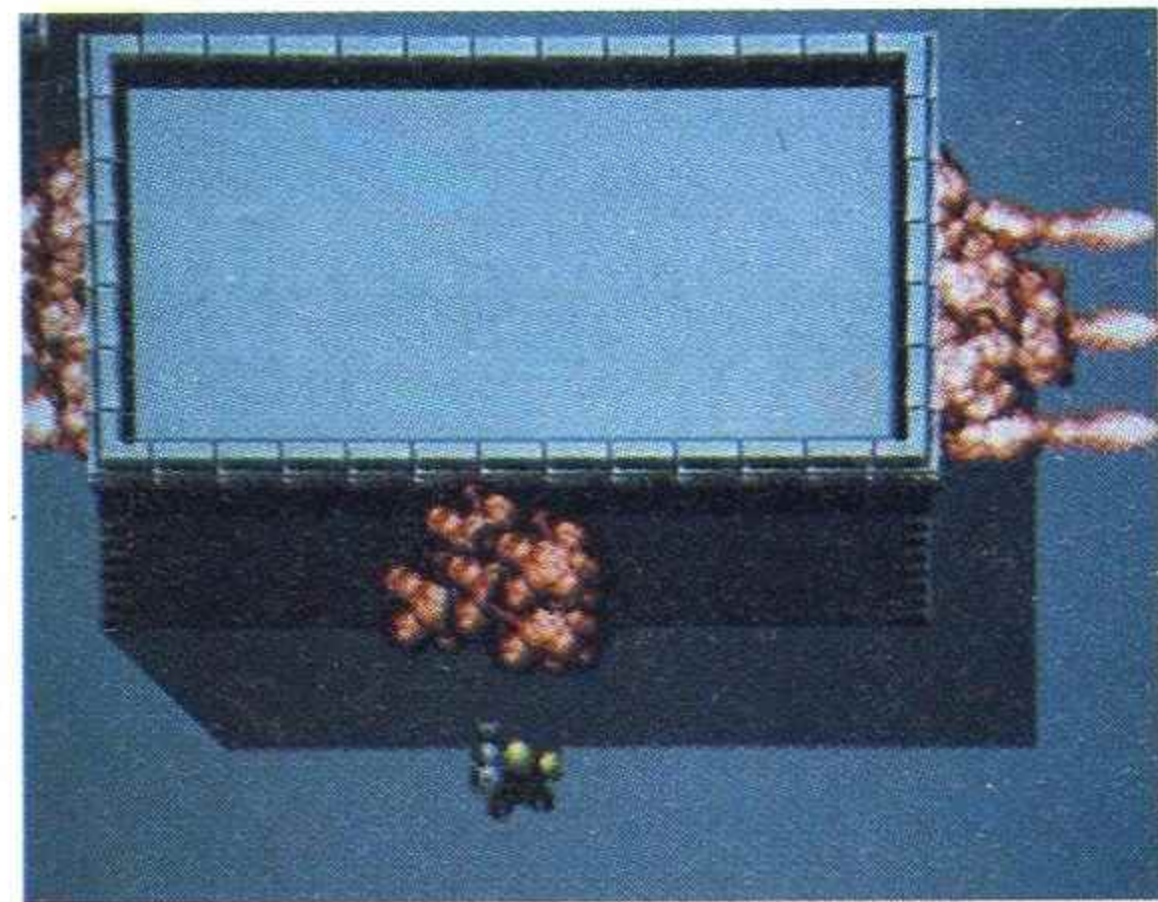
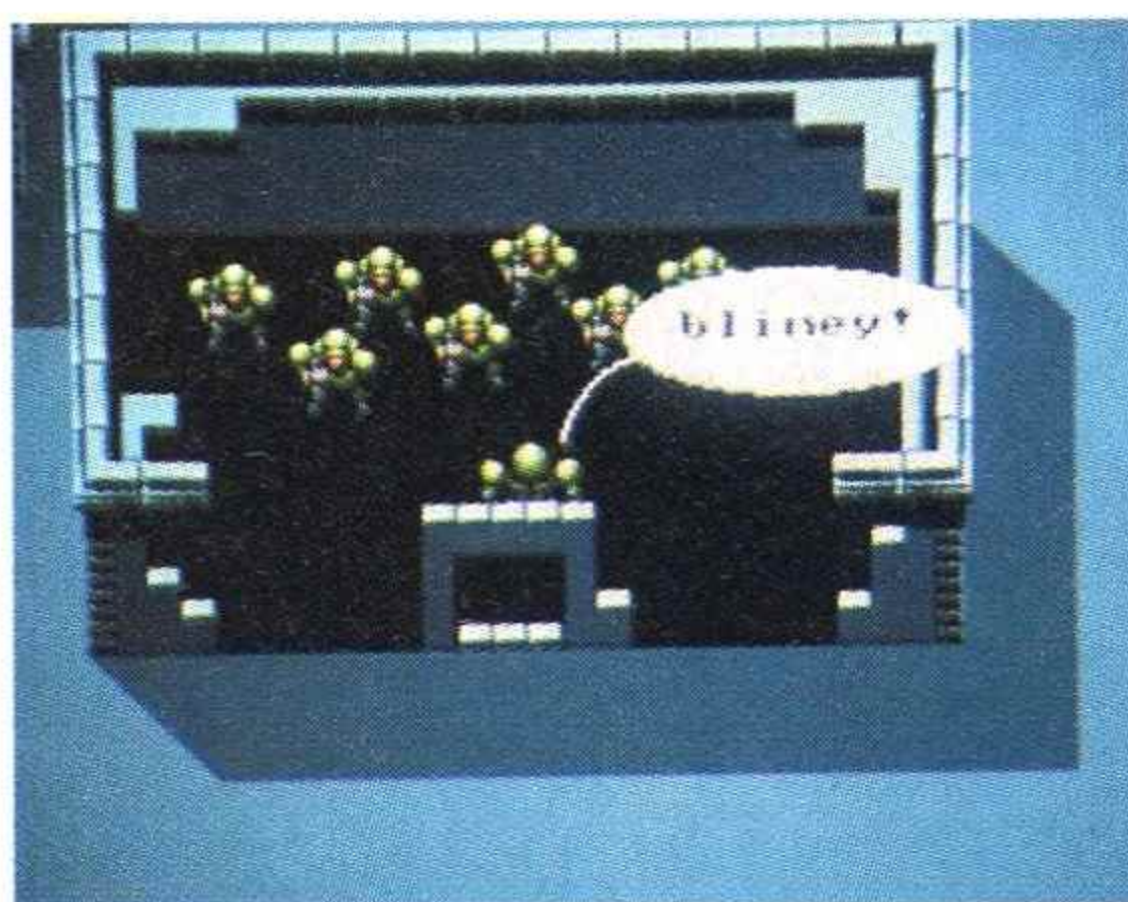
HIGH TECHNOLOGY DISTRIBUTION s.r.l.

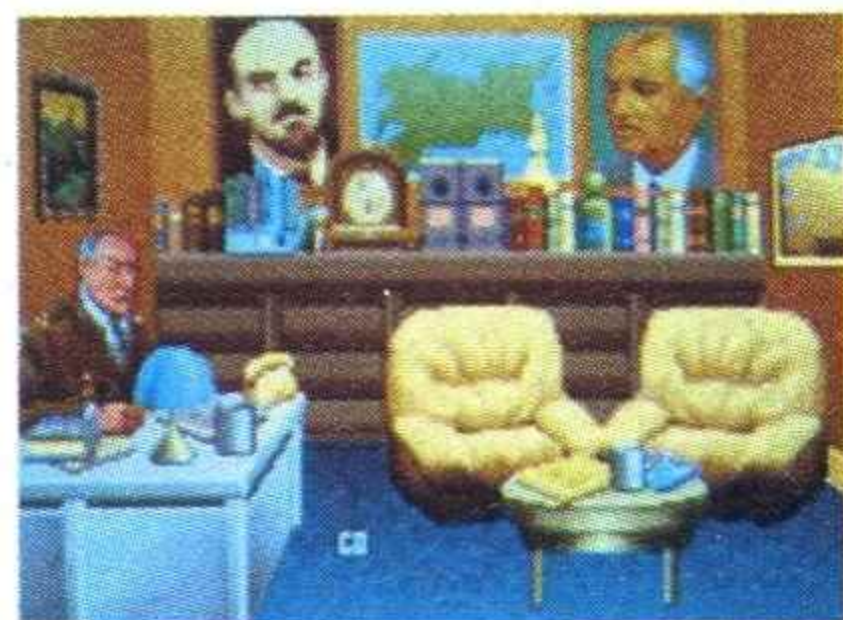
34121 Trieste (Italy) - Via Economo 5/a
Telef. (040) 307.202/3 - Fax 301229

ANTEPRIME.....

Ho proprio voglia di dare un caloroso benvenuto a tutti, prima di cominciare a frugare nel sacco post-natalizio delle anteprime, che a dire il vero si presenta molto speciale e abbondante....
Ma partiamo subito in quarta, per dirvi che se anche alcuni giochi difficilmente potranno già essere sotto i nostri alberi di Natale, li troveremo senza dubbio dentro alle uova della prossima Pasqua. Perciò iniziate a lustrarvi gli occhi con le immagini che vi proponiamo. Esclusive gustose, fotografie mai viste prima d'ora e tante, tantissime altre sorprese...

BODYCOUNT *Strangeways*

Non so se avrete già letto la recensione di *Smash TV* di questo numero. Ecco, il team della Strangeways (vedi *Apocalypse* sempre su questo K) promette di spazzar via quel titolo molto divertente con il gustoso *Bodycount*. Proprio come *Smash TV*, *Bodycount* si basa su di un futuristico gioco televisivo in cui i concorrenti gareggiano per restare in vita, uccidendo qualsiasi cosa si muova nelle loro vicinanze. Ma non ci si limita a questo, dato che i giocatori devono portare a termine una serie di missioni di stile militare, tutte ambientate in una mastodontica arena a scorrimento multidirezionale, conosciuta come Bodydrome. All'interno della "zona di guerra" (un vero labirinto!) i concorrenti devono raggiungere il loro obbiettivo, evitando le pattuglie nemiche e i sistemi di allarme che costantemente proteggono l'area. C'è un vero e proprio arsenale di guerra a disposizione: pistole, carabine, armi automatiche, granate, bombe e lancia-razzi. All'interno del Bodydrome QUALSIASI cosa è lecita: potete far saltare in aria intere costruzioni, disseminare il terreno con trappole esplosive per i soldati nemici, insomma non c'è limite ai colpi bassi che potete escogitare. Sebbene *Bodycount* sia ancora alle prime fasi della sua realizzazione, gira voce che ci sia già un editore che voglia assicurarselo, così che, con un po' di fortuna, potremo vedere qualcosa al riguardo già verso la metà o la fine di quest'anno.

KGB Virgin Games

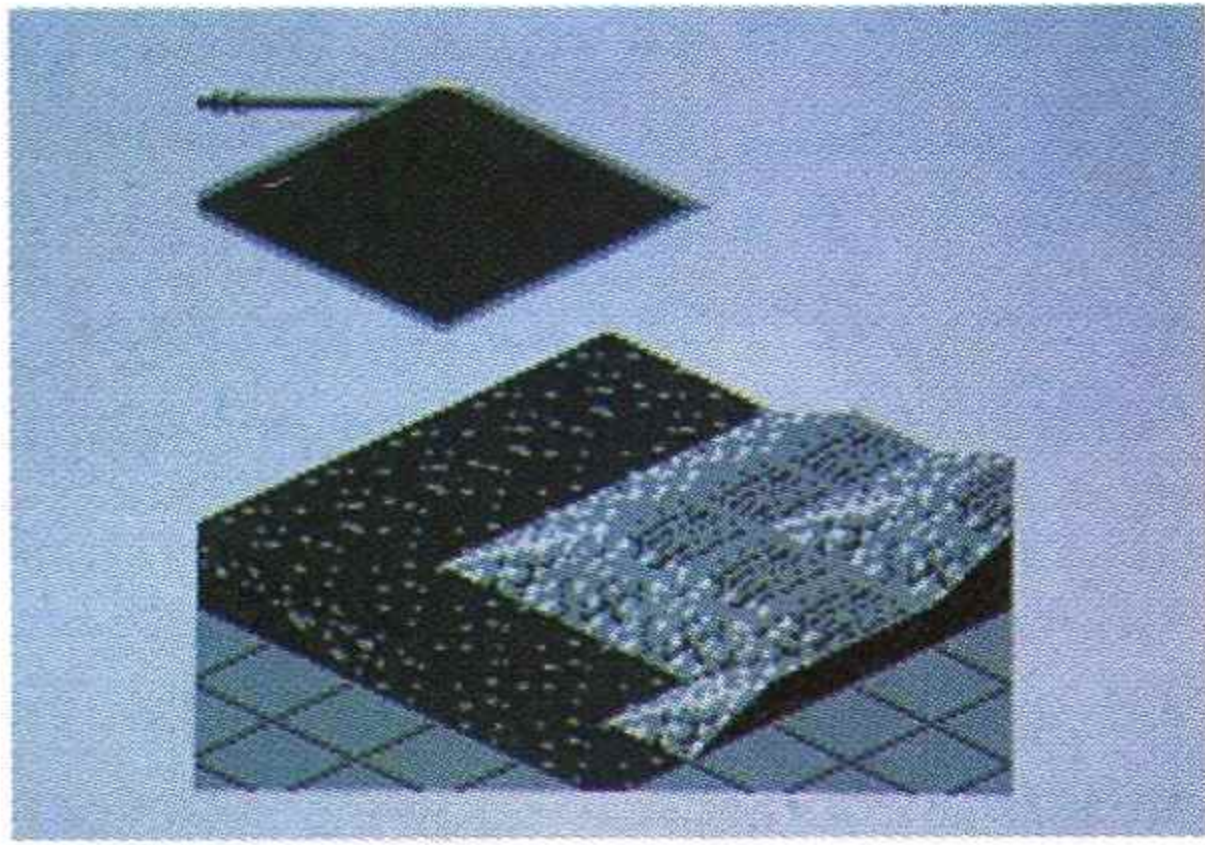
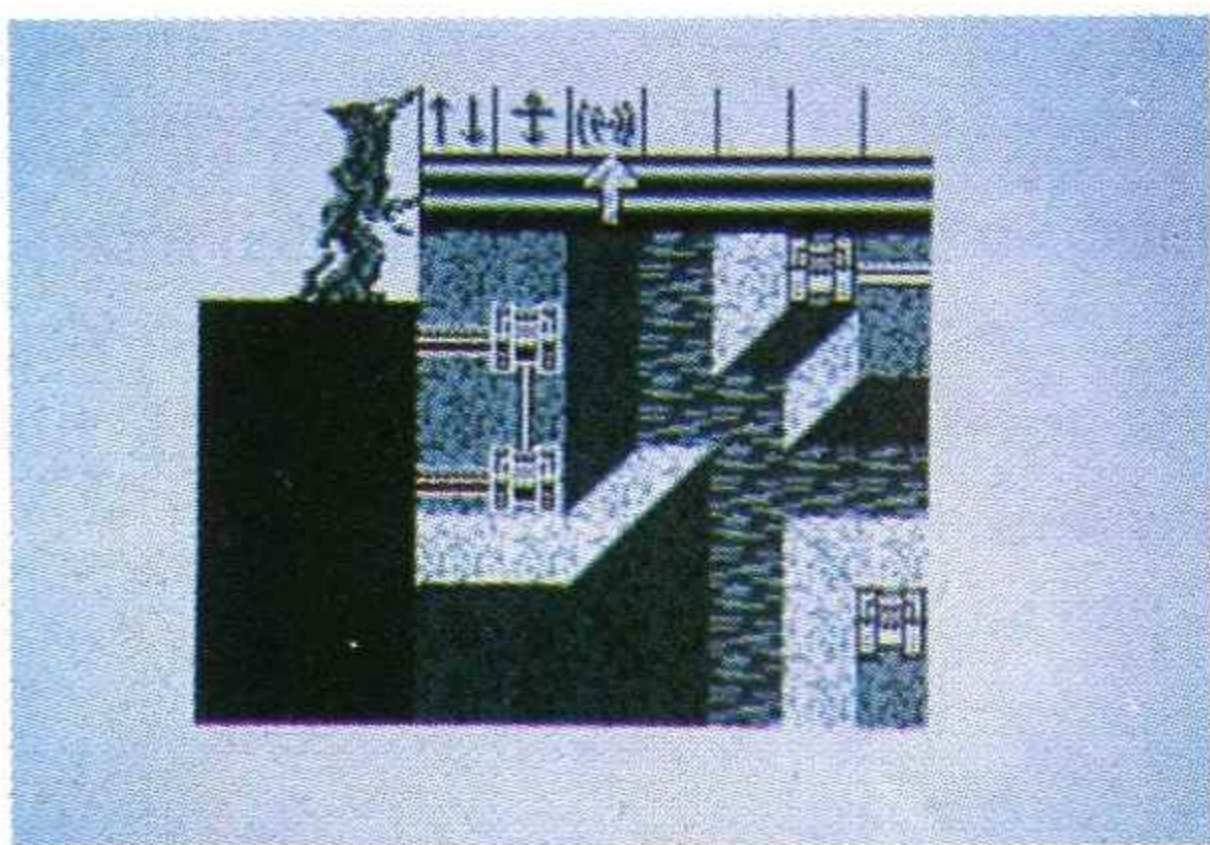
Ancora la Virgin Games, che dopo l'eccellente *Floor 13*, con KGB vuol continuare a scavare ancora più a fondo nel tenebroso mondo dell'intrigo politico e della corruzione. Basato sui tristemente famosi servizi segreti sovietici, mette il giocatore nei panni di un giovane agente che deve avanzare tra le file della contorta organizzazione. È giocato come un'avventura grafica (con un uso del mouse alla Lucasfilm), con incorporati anche degli elementi di strategia. L'interazione tra personaggi ha un ruolo importante, dato che il giocatore deve muoversi con cautela sia tra i corridoi del palazzo del KGB che nella città circostante. Sebbene il KGB sia tristemente noto per le tecniche non sempre corrette, dato che il gioco è basato su una organizzazione reale e non fittizia come in *Floor 13*, è improbabile che assisteremo ad altre disgustose sequenze di tortura. Come dimostrano le fotografie, grazie alla VGA la grafica è molto interessante, con tutti i comandi controllati tramite icone. Con il nuovo anno tutti gli aspiranti "compagni" potranno dare una svolta alla loro carriera di agenti su PC, mentre le altre versioni a 16-bit seguiranno più avanti. Dasvidania?

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS *US Gold/Lucasfilm*

Tutti gli avventurieri drizzino le orecchie, perché anche se al cinema possono aver visto l'ultima avventura dell'intrepido archeologo, la Lucasfilm Games ci ha assicurato che le sue avventure a prova di frusta, sempre alla ricerca di nuovi tesori, sono lontane dall'essere finite. La stessa equipe che due anni fa ha prodotto l'eccellente adattamento di Last Crusade ora, con il quarto episodio delle avventure del Dottor Jones, ha affrontato un compito ben più difficile, dato che questo è un lavoro totalmente originale, non essendoci alcun materiale filmico a cui ispirarsi. Così l'intera storia è stata scritta a partire da zero (tranne l'ispirazione presa da un fumetto).
Il risultato comunque, è pieno di azione come ogni altra avventura già proposta sul grande schermo. Qui, il famoso "uomo dal cappello", è alla ricerca di Atlantide, il leggendario continente sommerso, con un simpatico uccello al

ANTEPRIME....

seguito, e con tutta la solita serie di cattivoni che lo aspettano al varco. Il sistema SCUMM della Lucasfilm è migliorato ancora e ora vanta una interazione tra personaggi ancora più sofisticata. La grafica (VGA a 256 colori, of course), è a dir poco brillantissima. La versione per PC è attesa per l'inizio dell'anno prossimo, mentre la versione per ST e Amiga seguirà dopo pochi mesi.

POPULOUS *Bullfrog*

In assoluto, questo deve essere il titolo di maggior successo del secolo. Dalle sue umili origini a 16 bit, il classico epico-strategico della Bullfrog (il cui seguito è recensito su questo numero) ha continuato a essere convertito in quasi ogni formato concepibile di computer e di console (solo la versione per Super Famicom ha venduto più di 400.000 cartucce!). Per cui le console portatili, sono il passo successivo più logico, e sebbene non sia stato ancora firmato nessun accordo, questa eventualità appare di giorno in giorno sempre più probabile. I ragazzi della Bullfrog sono così sicuri del fatto loro, che hanno già discusso lungamente su come potrebbe diventare questa loro nuova incarnazione. Le foto che vedete qui, sono degli esempi grafici della versione GameBoy che hanno proposto alla Nintendo. Vediamo qui proposti due metodi di visualizzazione molto diversi: quello a destra è la tradizionale prospettiva 3D, completa di mappe e icone, ma si teme che possa risultare un po' troppo gravosa per le capacità grafiche della piccola console giapponese. Come alternativa, la Bullfrog ha ideato una nuova visione 2D dall'alto, che vediamo nella foto a sinistra che, sebbene più funzionale, risulta meno fedele al gioco originale. Non è stato ancora deciso quale sarà la forma finale del gioco, e comunque, chi sa mai che non si finisca col poter scegliere tra entrambi i modi di visualizzazione! Inutile dire che verrà esplorato anche l'enorme, potenziale divertimento dato dalla possibilità di collegare più console tra di loro. Non aspettatevi niente di concreto ancora per un po', ma state certi che vi terremo al corrente.

JOHN MADDEN'S FOOTBALL
Electronic Arts

Ben prima della realizzazione di *EA Hockey*, John *Madden's Football* è stato votato per molto tempo miglior gioco sportivo su Megadrive. Ora sta andando in trasferta anche sui campi dell'Amiga, e se verosimilmente in questo formato incontrerà degli avversari più ostici (il migliore dei quali è senza dubbio *TV Sports: Football*), la sua sofisticata gestione degli schemi di gioco, assieme al controllo super istintivo dei giocatori sul campo, potrebbero minacciacciare il classico della Cinemaware. L'unico inconveniente è costituito dalla conversione, e dato che questa è la prima volta che un gioco Megadrive originale viene adattato su computer, ci sembra troppo azzardato fare delle previsioni. Comunque, finora tutte le luci sono verdi, e John farà il suo primo touchdown in casa Commodore nei primi mesi del nuovo anno.

FIRE AND ICE *Image Works*

Fire and ice rappresenta per Andrew Braybrook un atteso ritorno ai giochi di piattaforme, genere da lui abbandonato nel 1984, quando uscì *Gribbly's Day Out* per C64. Ancora una volta, acutezza e intelligenza sono le parole chiave: il giocatore prende il controllo di un grande lupo dagli occhi enormi, che deve proteggere alcuni suoi cuccioli da una banda di orribili demoni del fuoco che minacciano di far sciogliere l'intero Regno dei Ghiacci. Fortunatamente per noi, il nostro signor Lupo, che è nato nei deserti ghiacciati, può usare il ghiaccio come arma contro i suoi terribili nemici e come strumento per riuscire a navigare per il paesaggio in prematuro scioglimento. Certo è che questo gioco è molto carino, ma rimane ancora da vedere come se la caverà nel competitivo mercato delle piattaforme. Comunque, le credenziali di Andrew Braybrook sono al di sopra di ogni sospetto (tra le quali *Rainbow Island* e *Paradroid 90*), e molto probabilmente il prodotto finale risulterà del tutto speciale. Ironicamente, per scoprirlo dovrete attendere l'arrivo della primavera. Periodo in cui le temperature miti avranno già da tempo sciolto i ghiacci invernali!

SPECIAL FORCES *Microprose*

In arrivo dalla Microprose dell'altro divertimento stile-militare! Questa volta però, il giocatore non avrà il vantaggio di essere protetto da una armatura d'acciaio volante da duecento tonnellate, e nemmeno avrà a disposizione missili a ricerca calorica azionabili al solo tocco di un pulsante. *Special Forces* è una simulazione arcade in stile *Airborne Ranger*, basato sulle rischiose imprese di un'unità di fanteria d'elite dell'esercito americano. L'ordine è sempre quello di annientare i cattivi ovunque essi si trovino. Il giocatore prende il comando di una squadra di quattro uomini, guidandola per 16 missioni in giro per il mondo, dove fra i differenti bersagli si contano: re della droga, fazioni terroristiche e giunte militari illegali. In ogni missione la squadra viene paracadutata da un elicottero e si trova a dover combattere nelle più svariate e disagevoli condizioni: da quelle artiche, a quelle desertiche tipo *Desert Shield*. E deve evitare pattuglie e trappole nemiche al fine di raggiungere il suo obbiettivo e dedicarsi, sana e salva, alla missione successiva. A differenza del precedente *Airborne Ranger*, caratterizzato da un unico personaggio, *Special Forces* ha una portata (diciamo così) più strategica, permettendo al giocatore di dividere la sua squadra in gruppi indipendenti di dimensioni inferiori, e di pianificare complessi tipi di assalto. Ogni membro della squadra progredisce nelle sue capacità con il progredire del gioco, accumulando punti e promozioni. Le missioni sono collegate le une alle altre, così come lo sono le prestazioni della squadra. *Special Forces* uscirà con il Nuovo Anno, perciò incominciate pure ad imbrattarvi la faccia con il nerofumo....

FOOTBALL CRAZY

3 OF SOCCERS GREATEST HITS!

PLUS WORLD CUP '90'

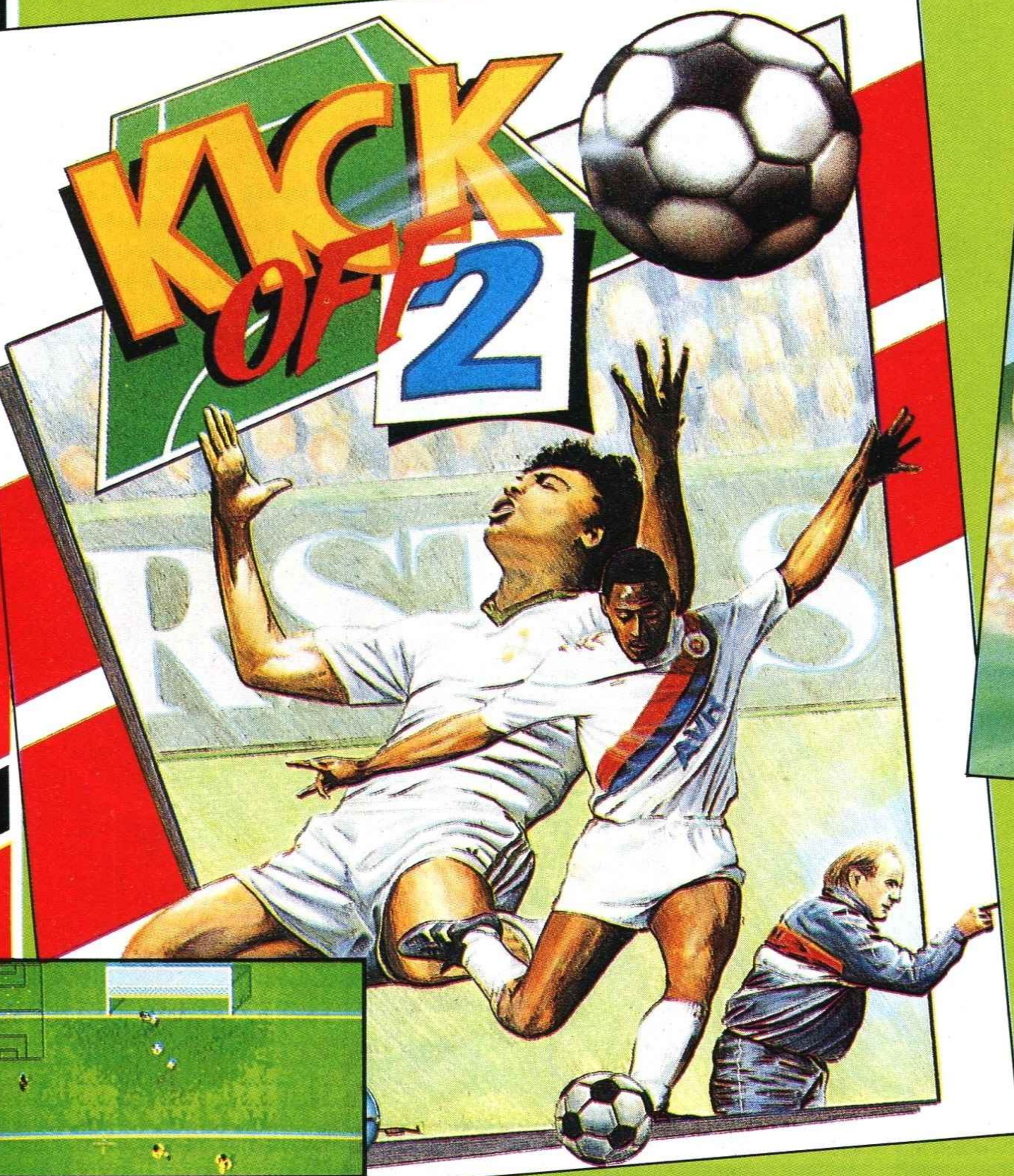
Kick Off 2

Player Manager

Kick Off 2

ANCO

THE FINAL WHISTLE

AMIGA DATA DIS

KICK OFF 2
AMIGA FORMAT - "Il più bel gioco di calcio per computer."
ST FORMAT - "Che gioco! Magico!"
THE ACE - "Semplicemente fenomenale."
THE ONE - "Il calcio con la lettera maiuscola."

PLAYER MANAGER
ST ACTION - "Un vero colpo di genio."
THE ONE - "Eccezionale. Una giocabilità decisamente coinvolgente."
AMIGA FORMAT - "In una parola: divertente."
ST FORMAT - "Brillante, davvero brillante."

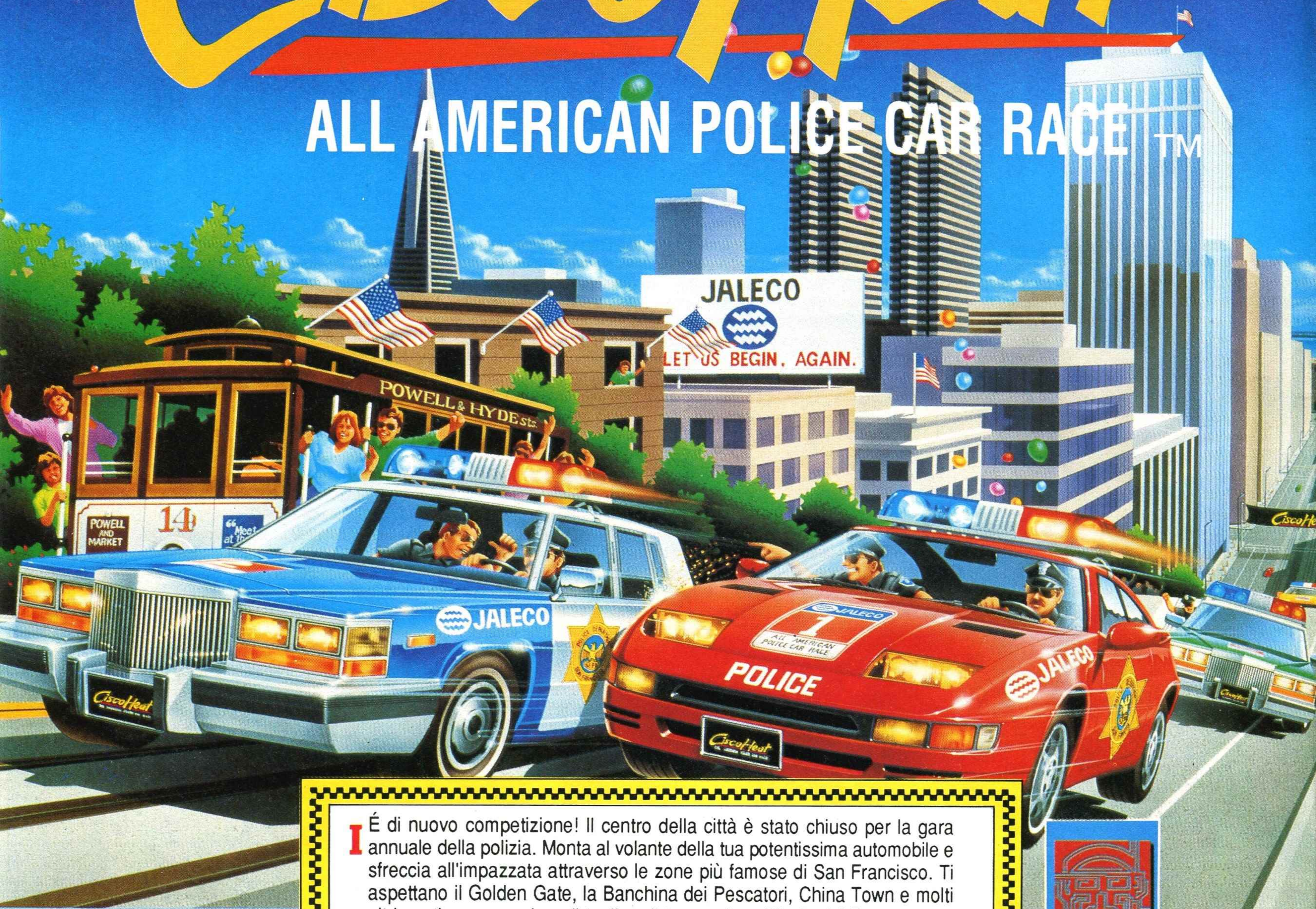
FINAL WHISTLE - Data Disk per Kick Off 2.

LEADER
DISTRIBUZIONE

ANCO

INSIEME 3
EMOZIONI PER
IL TUO AMIGA

Cisco Heat

ALL AMERICAN POLICE CAR RACE ™

È di nuovo competizione! Il centro della città è stato chiuso per la gara annuale della polizia. Monta al volante della tua potentissima automobile e sfreccia all'impazzata attraverso le zone più famose di San Francisco. Ti aspettano il Golden Gate, la Banchina dei Pescatori, China Town e molti altri posti ancora, prima di tagliare il traguardo sull'Isola del Tesoro.
5 livelli di sfida: solo i piloti "top class" possono farcela!
Schiaccia il pedale dell'acceleratore e gareggia per la gloria.

LEADER
DISTRIBUZIONE

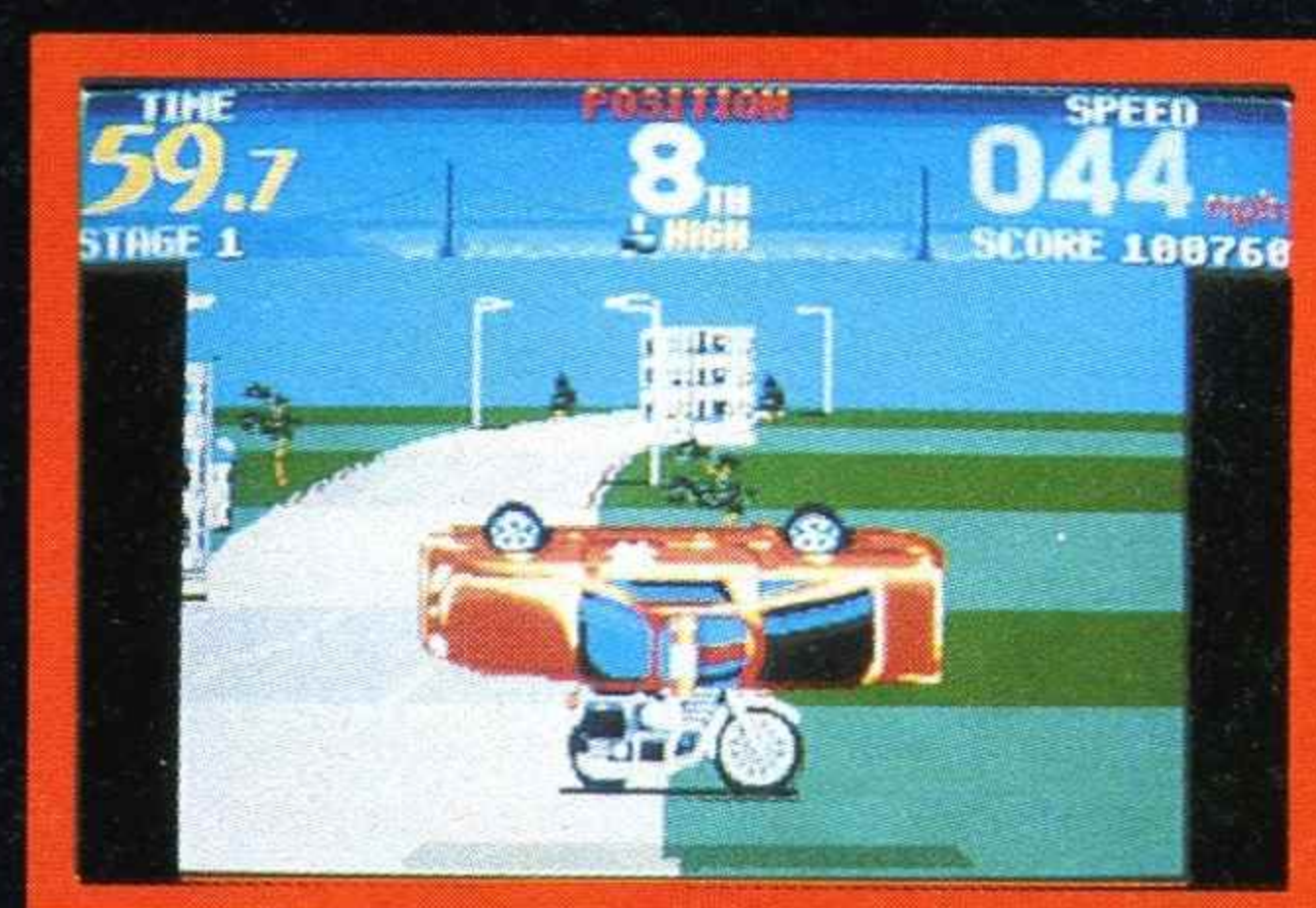



IMAGE WORKS

Image Works, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: 071-928 1454. Fax: 071-583 3494

PROVE SU SCHERMO

confronta & contrasta

Scorrimento fluido e veloce

Ottima gestione via joystick dello sprite principale

3 livelli sono davvero pochi

Eccessiva difficoltà sin dall'inizio del gioco

900 AMIGA

G	QI	A	FK
8	8	9	10

K gioco

CURVA INTERESSE PREVISTO

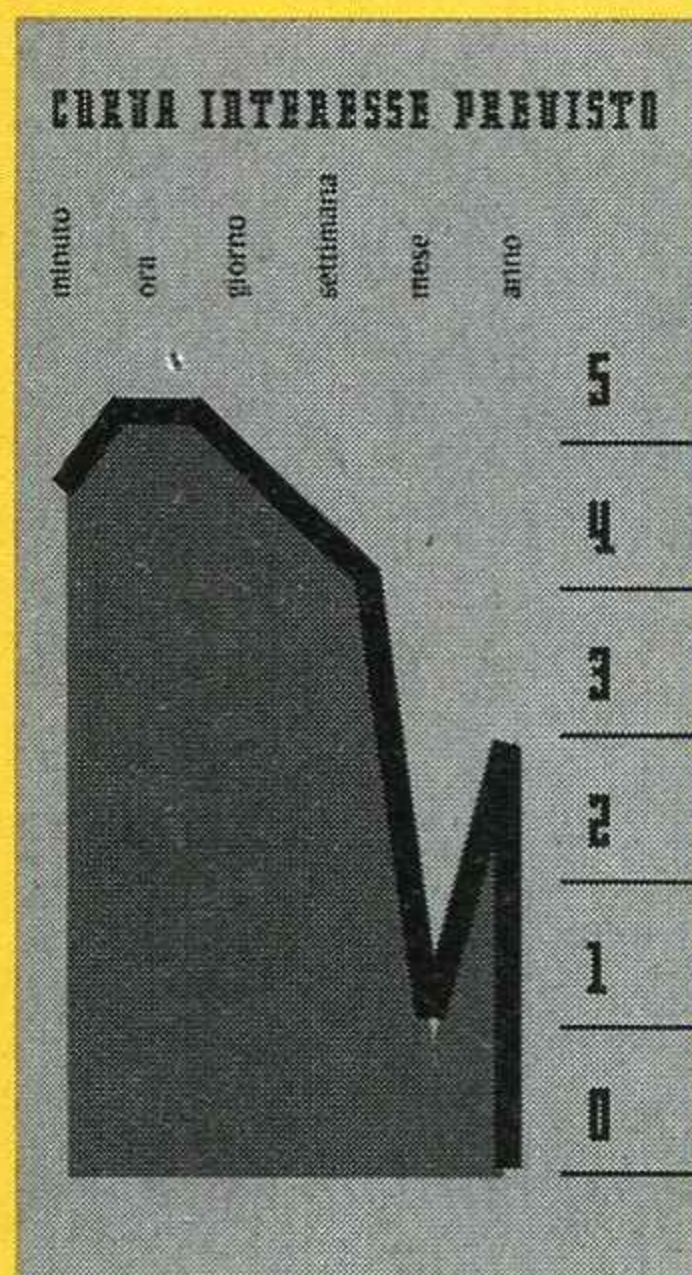
minuto ora giorno settimana mese anno

5 4 3 2 1 0

AIUTO AIUTO AIUTO

K sonoro

K grafica

K idea

Benvenuti! benvenuti a tutti. State per entrare nella sezione Prove su Schermo di K, il più dettagliato e credibile sistema di recensioni di tutto l'universo conosciuto!

Ogni parola scritta nelle nostre recensioni vuole aiutarvi a decidere se il gioco in questione fa per voi oppure no. Il corpo centrale di ogni articolo e corredato da numerose immagini per offrirvi più informazioni possibili.

Dove è possibile i giochi sono comparati con un altro titolo che assomigli a quello recensito. Solitamente con il migliore del suo genere.

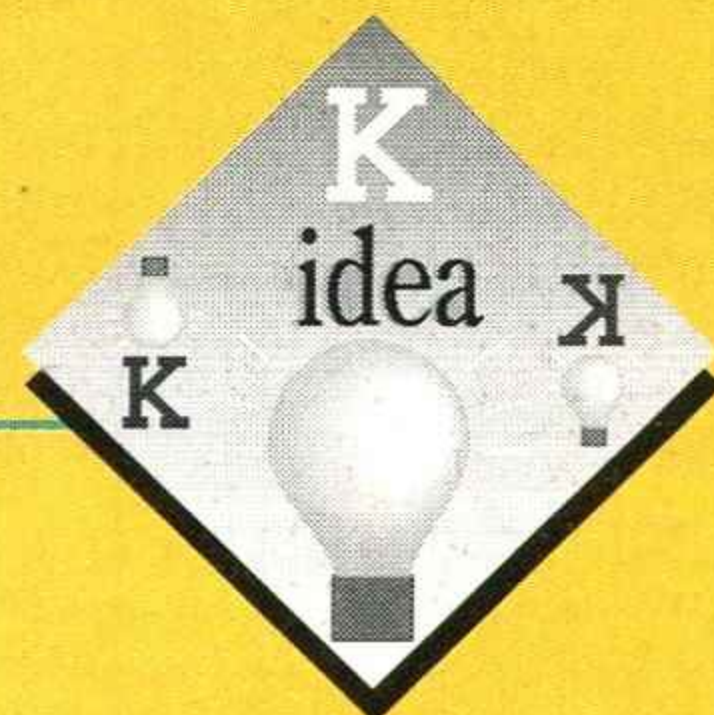
Il box dei Pro e Contro illustrano particolari che possono essere a vantaggio del gioco oppure no - l'eccessiva difficoltà dei boss di fine livello, la longevità, il numero dei livelli.

IL K-Voto – valutato in millesimi – è il punto più immediato per comprendere il reale valore di un gioco.

Un K-Gioco è il bollino qualità che viene assegnato a un titolo che raggiunge quota 900. Questi titoli sono raccomandati senza alcuna esitazione. Devono essere comprati.

Giochi che eccellono in altre particolarità possono essere premiati per il Sonoro, la Grafica o l'Idea (quest'ultimo per titoli innovativi).

Il titolo del mese, al quale dedichiamo ben 6 pagine, sono inseriti anche degli aiuti generali per aiutarvi a entrare immediatamente nello spirito del gioco .

Infine, la Curva d'Interesse Previsto illustra quale è la longevità effettiva del gioco recensito.

Genere Azione e strategia
Casa Electronic Arts
Sviluppatore Bullfrog
Prezzo L59000

POPULOUS II

C'è una parte davvero carina in Scontro di Titani dove Zeus (il grande Laurence Olivier) si infuria con un re colpevole di aver inviato Perseo, suo figlio terreno, in mare verso morte certa. Come ricompensa il barbuto Signore degli Dei libera l'abominevole Kraken sulla spiaggia dell'in-cauto sovrano e, mentre l'enorme creatura emerge dal mare, crea una colossale ondata che distrugge la città.

E' questo tipo di distruzione allo stato puro che costituisce il cuore stesso di *Populous II*. L'atteso seguito della Bullfrog è più vasto, più cattivo e - ebbene si - migliore dell'originale. Sebbene a livello concettuale non sia cambiato poi molto, alcuni importanti miglioramenti in termini di varietà e inventiva fanno sembrare mediocre il glorioso antenato datato 1989. E sebbene coloro che furono a loro tempo catturati dall'irresistibile fascino dell'originale possano trovare questa affermazione un po' difficile da mandar giù, è proprio il caso di crederci. Sinceramente.

Gli insediamenti di Populous II *sono molto più curati di quelli dell'originale assumendo la forma di Acropoli greche complete di giardini e mura di cinta! La vulnerabilità agli attacchi è comunque rimasta inalterata e quando una città raggiunge una dimensione ragguardevole è meglio erigere delle mura lungo i confini per proteggere la popolazione dagli attacchi.*

Uno degli aspetti più favorevoli consiste nel fatto che i giocatori di *Populous* saranno in grado di entrare nel gioco con ben poca fatica perché, come detto prima, l'idea di base e gli obiettivi rimangono inalterati. Due divinità antagoniste, che rappresentano rispettivamente le forze del Bene e del Male, combattono per la definitiva supremazia lungo una serie di paesaggi isometrici o "mondi". Ovviamente non direttamente - gli dei sono troppo importanti per sporcarsi le mani - ma attraverso la povera popolazione che abita il pianeta. Divisi in due tribù distinte - una che adora il giocatore, l'altra fedele al dio avversario, queste povere anime non desiderano altro che debellare a suon di benedizioni fisiche (leggi rosari di calci e schiaffoni) gli "infedeli". Tutto ciò di cui hanno bisogno è un po' di aiuto e una guida...Il risultato è una sorta di partita a scacchi cosmica giocata su scala globale dove le persone rappresentano i pezzi e sebbene non possano essere controllate direttamente (questa storia del libero arbitrio è davvero seccante talvolta) possono però ricevere dei "consigli" divini. E naturalmente, come i fedelissimi di *Populous* ricorderanno con piacere, gli dei con forza sufficiente possono rimboccarsi le maniche e intervenire di persona, scatenando terribili cataclismi sulla popolazione e sul territorio. Terremoti, vulcani e una lunga serie di "fastidiose" condizioni atmosferiche (niente niente che arriva un po' di diluvio...) possono essere generate allo schioccare di un dito per creare distruzione e scompiglio nella parrocchia del nemico.

Come nel gioco originale, il segreto per vincere in *Populous II* è sapere controllare le persone. L'obiettivo iniziale di un dio flagellatore, che parte con un paio di seguaci e pochi poteri soprannaturali, consiste nello spianare il terreno - il mondo è piuttosto montagnoso e valli e colline devono essere livellate per permettere l'insediamento. Questa manipolazione del terreno è la più elementare delle funzioni divine e man mano che il terreno spianato diventa

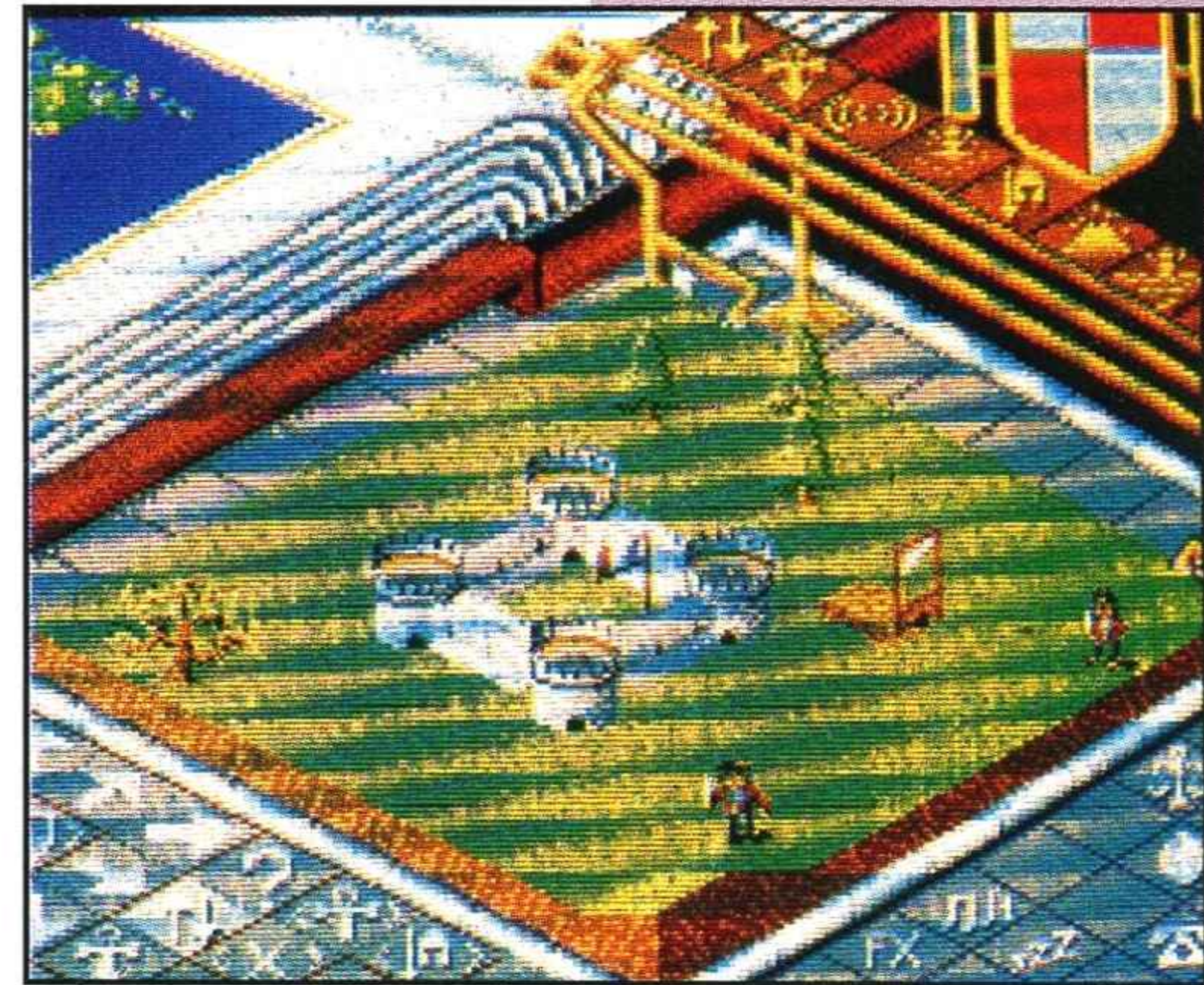
disponibile gli insediamenti si ingrandiscono permettendo alla natura di seguire il suo corso e alla popolazione di espandersi di conseguenza. Due persone diventano dieci, venti, cento e così via (ma troveranno il tempo per fare altro?) e ognuna costruisce nuove case e produce altre persone. Con l'espandersi della popolazione aumenta la potenza del giocatore in quanto l'influenza di una divinità deriva direttamente dalla fede, o "manna", che riceve dai suoi seguaci. Più è vasta la popolazione fedele ad una divinità, maggiore è il suo potere divino senza contare che una popolazione numerosa è utile nel caso che due tribù vengano alle mani. Il gioco è vinto quando tutti i membri di una tribù vengono uccisi perciò una grande popolazione, sparsa su un'area molto vasta rende le cose più difficili all'avversario - sia che si tratti del computer o di un amico.

In termini di varietà e inventiva, Populous II fa sembrare mediocre il glorioso antenato.

Una delle piccole novità di Populous II - piccola ma molto importante - è che non tutte le persone sono uguali. Nel gioco originale tutti erano identici per quanto riguardava l'aspetto e le capacità (il che sollevava alcuni interessanti interrogativi su come un'intera popolazione maschile potesse procreare con tanto successo...). Ora la popolazione è composta da tre diverse categorie - gli uomini sono i più comuni e sono particolarmente utili nel combattimento. I vecchi sono riconoscibili dalle lunghe barbe bianche e sono una categoria più debole, lenta nel movimento e quasi inutile in battaglia. Le donne hanno lo stesso problema - un uomo ha sempre la meglio durante un confronto - ma sono più utili durante i periodi di pace, riuscendo a trovare più facilmente i territori per gli insediamenti.

Le novità più radicali e interessanti di Populous II si possono trovare nel reparto "effetti speciali". Dimenticate la manciata di interventi divini che offriva l'originale - in Populous II il giocatore può manifestare la propria influenza divina in più di 30 modi diversi, da azioni innocue a devastanti disastri naturali. Le azioni si dividono in sei gruppi distinti - Persone, Vegetazione, Terra, Aria, Fuoco e Acqua. Al livello più basso il giocatore può piantare alberi e parchi che migliorano l'aspetto dell'area e rendono gli abitanti della zona più felici, innalzando di conseguenza il manna della divinità. Questi miglioramenti ambientali possono essere aumentati fino a creare intere città stendendo reti stradali e costruendo mura protettive attorno agli insediamenti. E' immensamente gratificante costruire un impero di questo tipo, perché dà l'impressione di essere più sofisticato, omogeneo e raccolto dell'irregolare ammasso di insediamenti che prima formavano la popolazione della divinità.

Sebbene possano apparire vitali queste operazioni di abbellimento sono del tutto secondarie se confrontate con quelle che si possono trovare in cima alla scala, vere e proprie manifestazioni di potenza distruttiva. Molte delle azioni offensive sono versioni rinnovate di quelle disponibili nell'originale - paludi, terremoti e vulcani ci sono tutti, raccolti ▶ 42

confronta & contrasta

È già stato detto prima e continueremo a ripeterlo - Populous II fa sembrare l'originale del 1989 un po' scialbo grazie ai miglioramenti e alle aggiunte che sono state fatte. Forse la differenza più ovvia sta nella grafica che non solo è migliore - sembra addirittura adattarsi meglio al gioco con effetti come il terremoto e il vulcano presentati in maniera sofisticata e impeccabile sullo schermo. Alcuni possono osservare che non c'è abbastanza materiale per rendere Populous II sufficientemente diverso dall'originale. Val la pena ricordare, comunque, che un approccio totalmente nuovo poteva essere disastroso in quanto la formula dell'originale era troppo buona per essere accantonata. Populous II utilizza la grafica in modo più completo conservando l'idea di base che ha permesso al primo gioco di ottenere un così grande successo. Populous II merita un riconoscimento speciale per aver saputo creare una miscela perfetta, un difficile equilibrio tra vecchio e nuovo.

(Sinistra) Una delle opzioni più surreali di Populous II permette di vedere il gioco a tutto schermo - le icone e il materiale circostante vengono eliminate per fare spazio a questa rappresentazione visivamente splendida. Cosa più incredibile, è possibile continuare a giocare, creando interventi divini e modificando il terreno. L'inquadratura convenzionale resta comunque la più pratica.

POPULOUS II

In Populous II, solo circa un cinquantesimo della mappa è visibile contemporaneamente sullo schermo. Una mappa animata fornisce al giocatore una visione globale della situazione ma risulta molto meno dettagliata di quella di queste pagine. Dopo fatiche immemorabili siamo fieri di presentare questa mega mappa di un intero mondo di Populous II durante una partita in corso. Buon divertimento...

SCONTRO DI TITANI

Il Conquest Game di *Populous II* è complesso e coinvolgente e vede il giocatore impegnato attraverso 32 livelli di difficoltà crescente nel tentativo di sfidare e sconfiggere Zeus, Signore degli Dei, e prenderne il posto sull'Olimpo. Inizialmente il giocatore deve dare un nome alla divinità e scegliere un volto utilizzando occhi, bocche, nasi e capigliature come se si trattasse di un identikit. Il tipo di volto scelto dal giocatore cambia sottilmente il comportamento dell'avversario gestito dal computer assicurando un gioco leggermente diverso ogni volta.

All'inizio, la divinità controllata dal giocatore è debole e insignificante e dispone solamente di poteri limitati ma con il progredire del gioco e con l'avanzare dei livelli diventano disponibili altri eventi e cataclismi che lo aiutano a combattere l'avversario. Questo aspetto "progressivo", quasi da GdR, è rafforzato dall'assegnazione di punti esperienza - anche con l'intero insieme di eventi a disposizione, ognuno è piuttosto ridicolo e patetico se eseguito da una divinità inesperta - i fulmini hanno un effetto ridotto, i vulcani emettono solo un filo di lava e così via. Ma quando i punti esperienza (guadagnati sconfiggendo gli avversari) vengono aggiunti ad ognuno dei sei gruppi di effetti della divinità, il giocatore diventa più potente riuscendo a creare fulmini micidiali, mortali colonne di fuoco e ondate spaventose. Siccome il giocatore può allocare i punti esperienza dove meglio crede, può creare un proprio stile di gioco, scegliendo di dividere i punti ed essere ugualmente potente in tutte le aree o accumulare il tutto in un gruppo particolare per avere una micidiale, anche se limitata, scelta di effetti a disposizione.

Gli esploratori preferiscono seguire le strade che avventurarsi nelle terre incolte e il giocatore accorto può usare ciò a proprio vantaggio, creando strade e guidando i propri seguaci verso aree specifiche. È possibile utilizzarle anche in modo più sinistro - perché non mettere una trappola in territorio nemico e poi costruire una strada invitante che parta da una delle città più grandi? I furbastri seguiranno il sentiero cadendo inevitabilmente nella trappola! È anche possibile costruire percorsi simpatici come il logo della Bullfrog di questa mappa.

Le ondate sono uno degli effetti divini più devastanti - questa città costiera è sul punto di essere completamente cancellata. Ma come per l'inondazione nel gioco originale (sostituita da questo evento) i giocatori devono stare molto attenti a non danneggiare se stessi più del nemico. L'ondata si dirama in quattro direzioni dal punto di partenza specificato e distrugge il terreno che tocca, perciò pensate a dove finirà prima di dare il comando.

La maggior parte degli effetti "trappola", come il terremoto e le paludi funzionano meglio in aree densamente popolate. La Fonte Battesimale è senza dubbio la più letale dato che trasforma i rossi in blu e viceversa. Un rumore d'acqua accompagna questa trasformazione permettendo al giocatore di cercare i "disertori" e bloccarli prima che facciano troppo danno.

Quando si crea una tempesta su una città, fulmini e saette piovono dalle nuvole in punti casuali. Le persone colpite vengono incenerite mentre le case si incendiano. Come tutti gli effetti, comunque, la sua potenza dipende dall'esperienza della divinità e i fulmini creati da un dio debole possono fare il solletico alle persone colpite.

Come in *Populous*, il posto migliore per creare un terremoto è nei pressi di un centro densamente popolato. Con gli esploratori che escono dalle case a ritmo continuo, la possibilità che cadano nel baratro è altissima almeno finché l'avversario non se ne accorge e lo chiude.

Le trombe d'acqua compaiono quando una tromba d'aria raggiunge il mare oppure possono essere create come eventi a sé stanti. Quando si avvicinano alla terra erodono lentamente la costa provocando ingenti danni alle proprietà costiere. Il personaggio dorato, a proposito, è uno degli elementi "a sorpresa" del gioco. Ecco perché non diciamo niente sul suo conto. Aspettate e vedrete...

I vulcani in Populous II sono davvero ENORMI e rappresentano l'evento più distruttivo, non limitandosi a sollevare il terreno circostante, ma anche inondando il paesaggio con pericolose colate laviche. La vittima può almeno neutralizzare quest'ultime tappando la cima del vulcano con una roccia.

Una lastra di basalto - una roccia durissima - si forma quando una colata di lava raggiunge l'acqua. In alternativa può essere creata come evento a sé stante e "posizionata" sul terreno. A causa della sua durezza, le persone non possono creare insediamenti ma la superficie ha una caratteristica molto utile - non viene mostrata sulla mappa principale. Questo permette ai giocatori più maliziosi di costruire percorsi "invisibili" che conducono in territorio nemico. Diabolico, vero?

POPULOUS II

39▶ in categorie, ma tutti si differenziano per qualche particolare da quelli di *Populous*. Mentre le paludi, ad esempio, hanno lo stesso effetto e l'unica differenza consiste nell'aspetto, il terremoto è stato completamente rinnovato - invece di limitarsi a far sussultare il terreno la nuova versione apre un pericoloso abisso. Il vulcano è un altro ottimo esempio di come gli effetti siano ora più sofisticati. Come nell'originale crea una gigantesca massa rocciosa che solleva tutto il terreno circostante ma è stata aggiunta una mortale colata lavica che partendo dai fianchi del vulcano arriva alle terre sottostanti bruciando persone e edifici sul suo percorso.

Sebbene queste versioni migliorate delle catastrofi presenti nell'originale siano interessanti e degne di nota, il vero divertimento deriva dalle nuove, dove innovazione e devastazione vanno di pari passo. Le divinità possono creare nuvoloni minacciosi che lanciano fulmini e saette distruggendo palazzi, o bruciare interi villaggi con una misteriosa colonna di fuoco che si muove ininterrottamente lungo il paesaggio. E visto che ci siamo, perché non creare un uragano che spazza via persone e oggetti - alberi inclusi- dal terreno o addirittura li sospinge in mare. La potenza distruttiva aumenta ulteriormente con trombe d'aria, fuoco che piove dal cielo e impressionanti ondate che devastano il territorio dell'avversario.

Dall'uscita di *Populous* nessun gioco è stato così strategicamente avvincente, così semplice da imparare e, soprattutto, così divertente.

E non mancano gli effetti bizzarri: le Fonti Battesimali sono molto utili e potenti se si pensa che è necessario poco manna per crearle. Il funzionamento è simile a quello delle paludi - piccole pozze sono sparse su un'area limitata in attesa che qualche persona vi caschi dentro - ma invece di consumare le loro vittime, le fonti le trasformano in un seguace della fazione avversaria: i rossi diventano blu e viceversa. E' il modo ideale per infiltrare dei soldati in territorio nemico in quanto vengono create automaticamente dentro le difese della città! Un altro sporco trucco è la pestilenza - basta selezionare un gruppo di seguaci della divinità avversaria per maledirli (la maledizione è indicata da un avvoltoio che vola intorno alle loro teste) e tutti coloro che vengono a contatto con i malati si infettano a loro volta. In questo modo la pestilenza si diffonde tra la popolazione proprio come una... pestilenza e la sola via d'uscita consiste nell'uccidere i soggetti infetti prima che l'epidemia si sia propagata troppo.

Questa moltitudine di nuovi eventi è certamente divertente ma alcuni potrebbero obiettare che sono stati aggiunti nel patetico tentativo di rinverdire un vecchio gioco. Niente di tutto questo, perché *Populous II* differisce dall'originale non solo per il numero di azioni disponibili ma anche per il loro comportamento. Come risultato, la parte del gioco che riguarda gli interventi divini assume ora un aspetto più tattico e coinvolgente. Mentre in *Populous* un'azione divina veniva eseguita e tutto finiva lì, in *Populous II* ogni evento ha degli effetti collaterali. Basti pensare agli alberi ad esempio - con loro bel fogliame verde rendono l'area piacevole e la popolazione felice. Come potrebbe qualcosa di così innocuo avere un effetto negativo? Sfortunatamente lo ha - e piuttosto serio. Se la divinità avversaria colpisce un'area racchiusa da alberi con del fuoco, l'intero vicinato viene incendiato mentre le fiamme passano di albero in albero alimentando un colossale rogo che distrugge ogni oggetto circostante. I giocatori possono volgere questo a loro vantaggio piantando alberi in territorio nemico e cercando di incendiarli. Ci sono numerosi effetti correlati e vili trucchi nascosti in *Populous II* - è necessaria una mentalità vendicativa e molta pratica per scoprirli.

Dovendo dare un giudizio a *Populous II* (siamo qui per questo) è ovvio che le critiche positive ottenute dall'originale si riflettano anche su questo prodotto. Dopo tutto, si tratta essenzialmente dello stesso gioco e tutti i punti positivi trovano una precisa conferma. Diversamente dagli altri giochi di strategia, i due Populous riescono a riscuotere un ottimo successo anche nell'opzione a due giocatori facendoli affrontare contemporaneamente senza dover ricorrere a turni alterni. In più la sensazione di coinvolgimento è considerevolmente migliorata dal fatto che tutto accade in diretta davanti agli occhi del giocatore con estrema dovizia di particolari. Ciò che la Bullfrog ha ottenuto così ammirevolmente con questo seguito, aggiungendo nuove opzioni e miglioramenti senza cambiare la formula vincente dell'originale, è che *Populous II* assomiglia al predecessore pur rivelandosi un'esperienza totalmente nuova e avvincente.

Nulla in *Populous II* è stato aggiunto come elemento fine a sé stesso - ogni caratteristica e azione gioca la sua parte e il modo in cui le azioni interagiscono le une con le altre aggiunge al gioco una punta di strategia. Un'ora di gioco è il tempo necessario per farsi un'idea di quanto il gioco sia curato e complesso - molto più di ogni altra "simulazione divina" uscita ultimamente. E' davvero ironico che il seguito del gioco che è stato il fondatore di questo genere sia uscito proprio in questo periodo, quan-

Versione Amiga

Non c'è dubbio che *Populous II* sia esteticamente eccellente, con un livello di sofisticazione grafica e un insieme di effetti sonori digitalizzati da far impallidire l'originale. Sfortunatamente c'è un prezzo per questo piccolo gioiello - 1 Mb di memoria, per la precisione. I possessori di Amiga con 512K dovranno attendere una versione speciale, con animazione e sonoro limitati, in programma durante l'anno.

Versione ST

I possessori di ST possono sperare in una versione di *Populous II* virtualmente identica a quella per Amiga a parte alcune piccole differenze nel sonoro. Stesso discorso per la memoria, con la versione per 1040 che dovrebbe uscire contemporaneamente a quella per Amiga, all'inizio dell'anno. Una versione "ridotta" per 520 (per coloro che non avessero ancora una macchina con 1 Mb) sarà pronta più avanti.

Versione PC

La versione di *Populous II* per PC sarà probabilmente la migliore! Sono in preparazione una serie di opzioni aggiuntive per utilizzare le capacità superiori della macchina, compresa un'opzione per giocare in rete e uno speciale doppio schermo con grafica ad altissima risoluzione che permetterà a due persone di giocare testa-a-testa su un solo computer! *Populous II* utilizzerà tutte le schede grafiche dalla EGA in avanti, sarà dotato di un sonoro eccellente e potrà pilotare due schede sonore simultaneamente, la Roland per la musica e l'Adlib per gli effetti sonori! Caspita. Non perdetevi *Populous II* a Pasqua.

CERCASI EROE...

No, non è un annuncio per Cuori Solitari. Nel caso di *Populous II*, gli Eroi (Heroes) sono l'evoluzione dei Cavalieri (Knights), una delle caratteristiche più divertenti dell'originale. Ora il divertimento è stato sestuplicato con l'inserimento di diversi eroi, derivati dalla mitologia greca, per ogni gruppo di effetti. Come per i Cavalieri, il loro compito consiste nell'avventurarsi nel territorio nemico e provocare il maggior scompiglio possibile per la divinità avversaria - sebbene ognuno esegua il proprio compito in maniera molto personale. Ogni eroe è immune agli effetti del gruppo di eventi a cui appartiene perciò se Ulisse (Odysseus), l'eroe dell'Aria, viene colpito da un fulmine (evento legato all'Aria) non sarà danneggiato. Il giocatore che nota un eroe avversario che si avvicina alla popolazione dovrebbe tenere ben presente questo particolare mentre cerca qualcosa con cui attaccarlo...

Perseo - Perseus (Persone)

Un vero eroe, se mai ne è esistito uno. Perseo è colui che cavalcò Pegaso e che uccise la malvagia Medusa. In *Populous II* invece è un maniaco assassino che percorre il paesaggio facendo a pezzi tutti quelli che incontra. E' l'eroe più simile al Knight del gioco originale in quanto non ha poteri o attributi particolari.

Adone - Adonis (Vegetazione)

Non lasciatevi ingannare dalle apparenze - questo simpatico ragazzino è infatti una vera minaccia. Ogni volta che vince una battaglia si divide in due e ogni nuovo Adone possiede metà della forza dell'originale. Ovviamente questo tipo di moltiplicazione porta ad un impressionante numero di Adoni in circolazione. Il tutto però funziona molto bene in quanto le ultime generazioni sono talmente deboli da poter essere eliminate facilmente.

Elena di Troia - Helen of Troy (Acqua)

Elena si comporta come le Sirene della mitologia greca, che attiravano gli uomini verso la morte con il loro canto melodioso. I membri della tribù avversaria sono attratti verso di lei e la seguono. Camminando, Elena ammassa un lunghissimo corteo di ammiratori quindi si dirige verso la spiaggia più vicina e si tuffa in mare - portando con sé il suo esercito di fanatici seguaci.

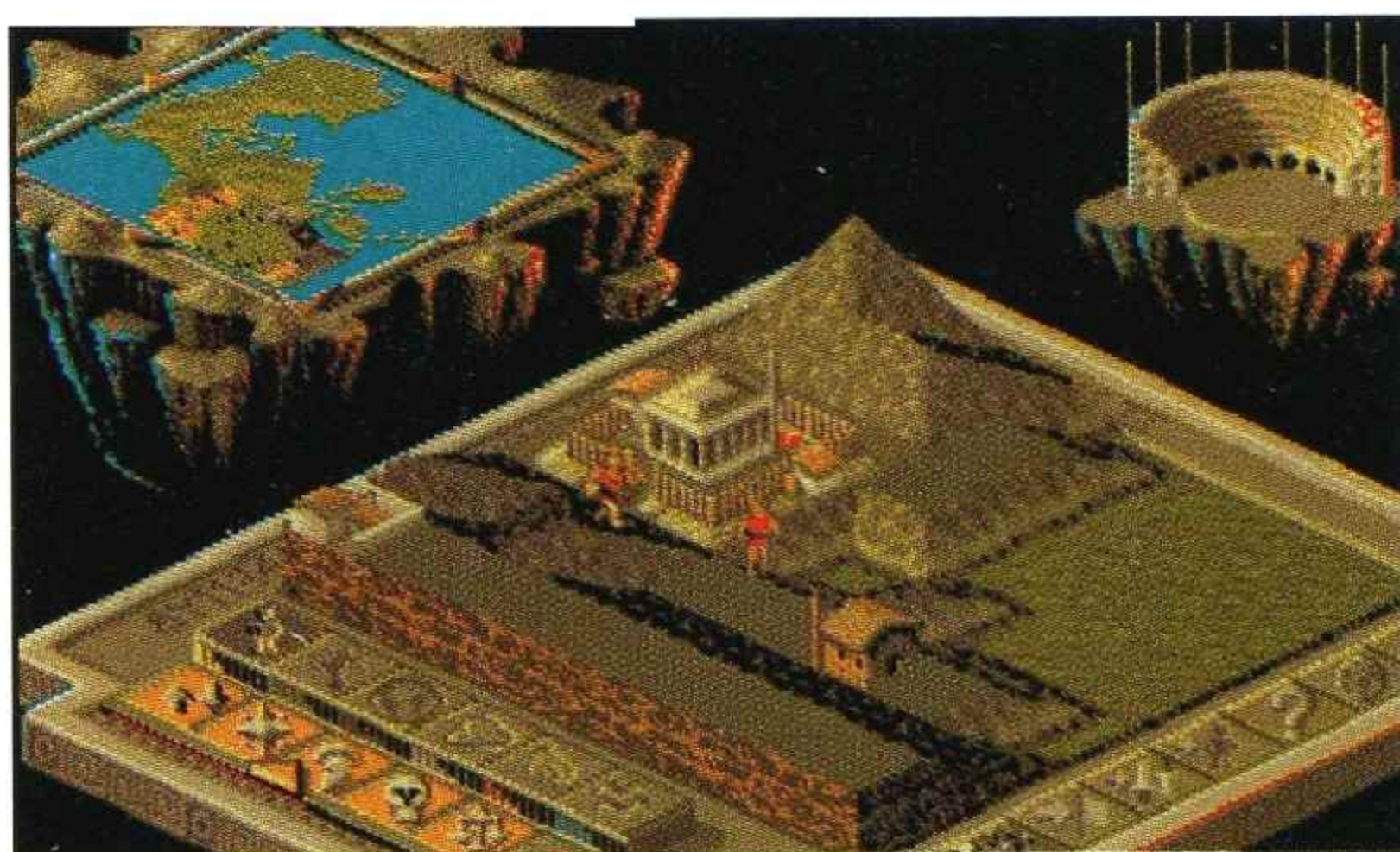
Ercole - Heracles (Terra)

La caratteristica principale di Ercole è la forza! Normalmente si porta un gruppo di persone al magnete papale quindi le si trasforma e l'eroe risultante ha una forza pari alla somma delle singole forze. Ercole invece è il doppio più forte perciò se si utilizzano cento uomini, Ercole avrà la forza di duecento uomini! Inutile a dirsi Ercole può essere molto utile e rappresenta la scelta migliore per un buon massacro.

Achille - Achilles (Fuoco)

Sebbene abbia un piede vulnerabile, Achille fa la sua parte quando si tratta di distruggere. Come ogni assassino che si rispetti ama passeggiare alla ricerca di possibili obiettivi. Non è un guerriero e si concentra piuttosto sul danno alla proprietà. Esperto piromane, Achille darà fuoco a tutto ciò che gli capita a tiro - compresi interi villaggi e foreste.

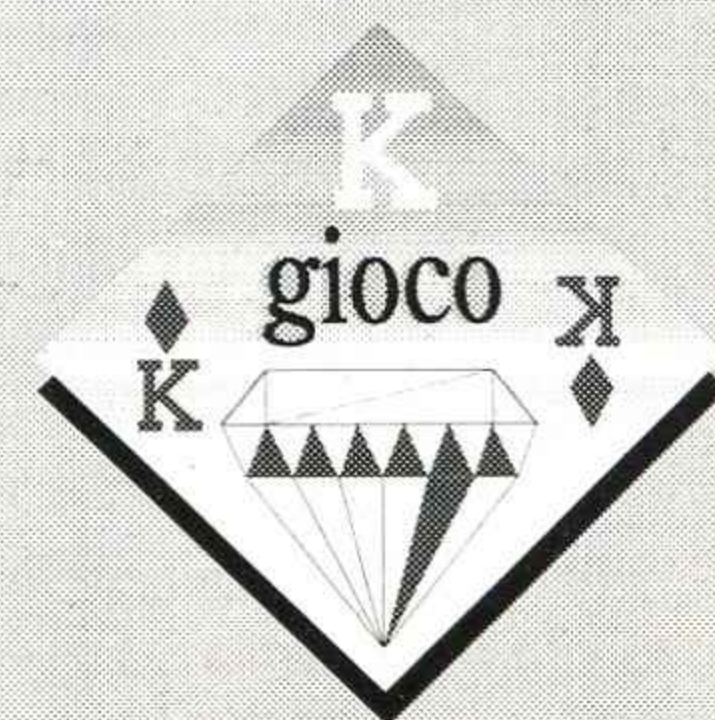
Ulisse - Odysseus (Aria)

Quando combatte Ulisse è quasi identico a Perseo - la differenza è che può viaggiare come il vento, ad incredibili velocità. In quinta, Ulisse può viaggiare da un estremo del paesaggio all'altro in 15 secondi con consumi ridottissimi! Con queste prestazioni Ulisse è impareggiabile quando è necessario ridurre la popolazione avversaria molto velocemente.

Oltre ai familiari verdi pascoli, Populous II propone al giocatore tre tipi ulteriori di terreno. I patiti dell'originale ricorderanno i mondi di ghiaccio e il deserto, ma Sludge (fanghiglia) con le sue terre acquitrinose e gli oceani fangosi è una creazione del tutto nuova. Il tipo di paesaggio altera leggermente il comportamento delle persone quindi il giocatore dovrebbe adottare delle tattiche appropriate.

(In fondo a sinistra, in alto) Quando si vince una battaglia, l'intero gioco viene ripetuto (su scala ridotta) in questa elaborata sala del trono... Un gioco di due ore può essere rivisto in 20 secondi! Al termine la divinità sconfitta distribuisce gli importantissimi punti esperienza, a seconda della prestazione del giocatore.

do giochi come *Utopia* e *Mega lo Mania* stanno raccogliendo tanti consensi, mettendoli tutti in riga mostrando come deve essere un gioco di questo genere. Dall'uscita di *Populous* nessun gioco è stato così strategicamente avvincente, così semplice da imparare e, soprattutto, così divertente.

Sebbene sia triste e noioso ricorrere ad aggettivi banali come "splendido", "incredibile" e "fantastico", tutti e tre sono adatti a *Populous II*. Per una volta siamo senza parole - bella figura per dei recensori. Ma non importa perché non rimane molto da dire a parte il fatto che *Populous II* è il miglior gioco per 16 bit che ci sia mai capitato di vedere. Tutto qui.

K gioco K

K VOTO

Grande abbondanza di novità.
Migliore presentazione grafica.
Mantiene i pregi dell'originale.

Solo per macchine con 1 Mb.

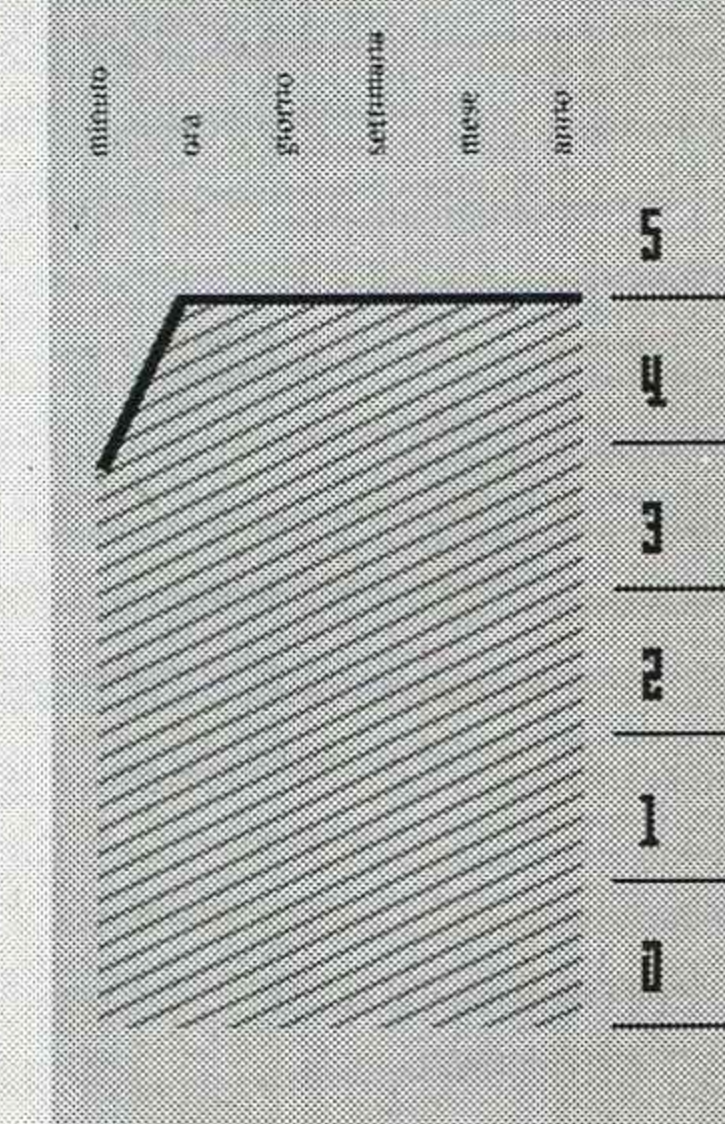
985 AMIGA

G	QI	A	FK
9	7	8	10

Ciò che salta immediatamente all'occhio in *Populous II* è che, malgrado sia il doppio più complesso e coinvolgente dell'originale, conserva la stessa immediatezza e semplicità d'uso dovuta al sistema di controllo ad icone più sofisticato. Il modo in cui il gioco controlla i progressi del giocatore (con punti esperienza e nuovi eventi che diventano disponibili man mano che la conquista prosegue) funge da incentivo per continuare a giocare e siccome c'è un obiettivo finale da raggiungere - nel gioco di conquista si tratta di sconfiggere Zeus - il vecchio problema di *Populous* (dopo aver completato un centinaio di mondi poteva venire un po' a noia...) è stato definitivamente superato. Il modo a due giocatori è davvero eccellente e, combinato con l'opzione di personalizzazione, che può generare migliaia di paesaggi e con le numerose opzioni definibili dal giocatore fa in modo che *Populous II* non perda la sua longevità nemmeno dopo averlo completato.

CURVA INTERESSE IMPREVISTO

minuto ora giorno settimana mese anno

5 4 3 2 1 0

Genere Gioco di Ruolo
Casa Strategic Simulations, Inc./US Gold
Sviluppatore Westwood Associates
Prezzo L. 69900

EYE OF THE BEHOLDER 2

Improvvisamente la pesante porta di legno si richiude con un terribile boato. I tre impavidi avventurieri si voltano per affrontare un gruppo di scheletri assetati di sangue. "Ridurrò in polvere questi stolti con la terribile maledizione di Orogard!", grida Elibon di Nimecis.

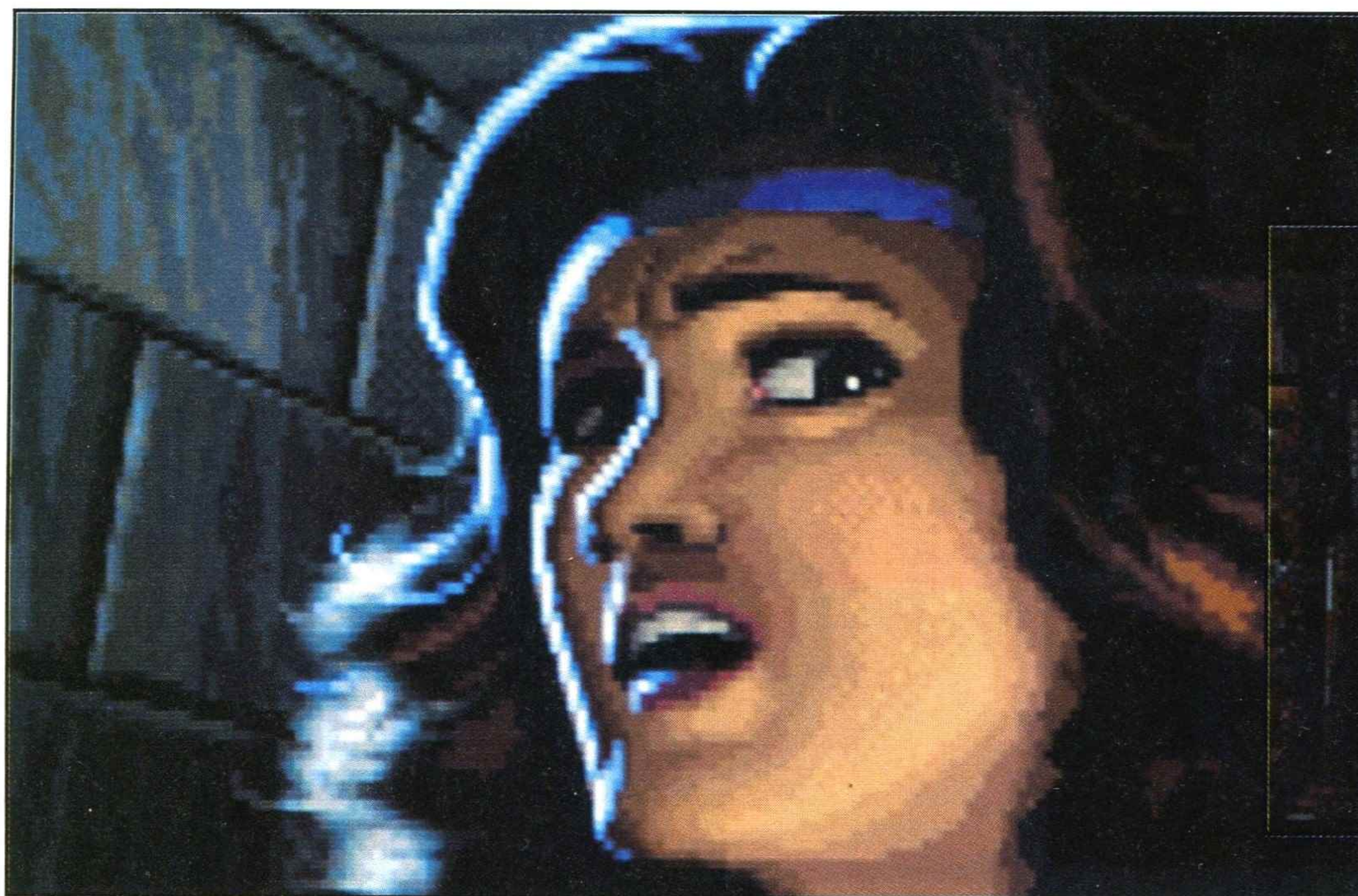
Ma prima che il potente mago possa aprire il suo libro di incantesimi, vecchio ma riccamente rilegato, Festus il guerriero elfo si fa avanti con la consueta baldanza. "Stai indietro vecchio, la mia potente spada forgiata dal soffio di drago con l'acciaio di Torn-Grot ricaccierà questi intrusi da dove sono venuti! Solo io, principe elfico della foresta di Fogliagrigia sono destinato a guidarvi in questi giorni oscuri".

Basta così! Solo gli amanti più fedeli dei giochi di ruolo riescono ancora a immaginare una scena del genere senza l'aiuto del computer, vero? Sono di solito gli stessi che fanno la coda per riuscire a comperare nuovi manuali e libri di regole aggiuntive pieni di cifre e tabelle che rivelano l'intensità sonora dello starnuto di un troll o quale tipo di birra gli hobbit bevono con il risotto ai quattro formaggi. Fino a *Eye of the Beholder*, il tipico prodotto della SSI era strettamente riservato agli appassionati di GdR. Sicuramente titoli come *Pool of Radiance* e *Curse of the Azure Bonds* hanno avuto il loro seguito, specialmente negli Stati Uniti, ma erano ripetitivi e graficamente poveri.

A questo punto i commenti sono di solito: "Non c'è bisogno di bella grafica per fare un buon gioco". Certo, ma pensate che *Terminator 2* sarebbe stato un film più divertente se gli addetti agli effetti speciali avessero usato sagome di cartone al posto di un'avanzatissima animazione computerizzata?

No, ormai il giocatore medio non vuole solo un prodotto coinvolgente ma anche un prodotto dotato di grafica, effetti sonori, e musica di qualità elevata. Per fortuna, qualcuno ha visto la potenzialità di questi ingredienti. Sembrava che per la prima volta alla SSI fosse stato impiegato un artista di talento e, in aggiunta, che un abile programmatore avesse avuto l'idea di inserire un po' di azione nel gioco. Prendendo spunto dal popolare *Dungeon Master* e

Fino a *Eye of the Beholder*, il tipico prodotto della SSI era strettamente riservato agli appassionati di GdR.

Come si può vedere dalle foto, Eye of the Beholder II è ancora meglio del suo predecessore. Naturalmente questa è grafica in VGA a 256 colori per PC, ma la Strategic Simulations Inc. e la Westwood Associates hanno fatto uno stupendo lavoro di conversione per Amiga.

Questa bella ragazza è Ira, una donna guerriero che dà il benvenuto al gruppo di coraggiosi avventurieri all'entrata del tempio Dark Moon al limitare della foresta. Apparentemente, sua sorella Calandra è scomparsa e Ira crede che sia tenuta prigioniera da qualche parte in queste oscure e pericolose segrete. Questo uno dei momenti di transizione in Eye of the Beholder II che rivela parte della trama e dell'avventura. Una raccomandazione! Attenti ai due chierici che si trovano vicino a questo maestoso portone. Questi poco di buono non hanno intenzioni del tutto caritatevoli...

mischiando questi elementi insieme la SSI aveva creato un gioco vincente di sicura presa sul pubblico.

La SSI, che ha sede a Sunnyvale in California, è famosa per aver prodotto più seguiti degli autori di Rocky. Invece di sfruttare la formula fino a completo esaurimento (dei giocatori...) la società ha cercato di espandere e migliorare l'idea. Il risultato è *Eye of the Beholder II*.

Nel caso non abbiate mai giocato a *Eye of the Beholder*, o a qualche altro gioco di ruolo molto simile, ecco una breve introduzione. Il cuore dell'avventura è costituito da una serie di labirinti che si snoda (indovinate un po') in oscure segrete piene di trappole mortali e pericolose creature. L'universo di gioco è visto in prima persona e può essere manipolato per mezzo di una semplice interfaccia. Tutto ciò che compare nella rappresentazione tridimensionale dei dintorni si rivela di solito utile durante il gioco. È possibile raccogliere oggetti, come pozioni per curare le ferite e armature per aumentare la propria protezione, mentre chiavi e leve aprono le porte. L'idea consiste nello sperimentare tutto ciò che si trova nei dintorni.

Il giocatore controlla una squadra di quattro baldi e coraggiosi avventurieri formata da una qualunque combinazione di umani, maghi, halfling, ladri, elfi e così via. Non occorre un genio per capire che i ladri sono utili per scassinare le serrature, i nani sono bassi e dotati di un'ottima vista nel sottosuolo, i guerrieri sono molto robusti e i chierici possono offrire potenti incantesimi di cura e protezione. Ogni personaggio ha dei punti di forza e delle debolezze che devono essere sfruttate e superate per portare a compimento la missione.

Anche l'ordine di marcia è molto importante. I personaggi che si trovano davanti al gruppo sono in grado di attaccare con spade e asce mentre la retroguardia può lanciare incantesimi o impiegare armi da lancio come archi e lance. Ma l'attenzione ai dettagli non si ferma certo qui. I paladini, ad esempio, non si uniranno a compagnie che contengano personaggi di allineamento malvagio.

confronta & contrasta

La Mirrorsoft e la FTL hanno dato inizio a questo genere (che potremmo chiamare "GdR d'azione") con *Dungeon Master* e poi, diversi anni più tardi, la SSI ha superato quello splendido gioco con *Eye of the Beholder*. Ora abbiamo un seguito molto simile all'originale. È vero, *Eye of the Beholder II* è più vasto e più difficile ma lo stile di gioco, la presentazione e anche l'interfaccia rimangono essenzialmente identici a quelli del suo ottimo predecessore. Un nuovo termine di paragone? La risposta non può che essere affermativa.

L'allineamento è la filosofia di vita che detta il comportamento di un personaggio. Se prendiamo come esempio un paladino, sarà sicuramente di allineamento Legale, mentre è possibile scegliere anche personaggi Neutrali, Malvagi o addirittura Caotici. Nel gioco si possono trovare anche caratteristiche tipiche dei GdR come i punti-ferita, la forza, il carisma, l'intelligenza e la destrezza. I disegnatori hanno previsto la possibilità di modificare gli attributi per permettere di ricreare il proprio personaggio favorito usato in Advanced Dungeons & Dragons.

Coloro che hanno giocato *Eye of the Beholder* possono tirare un sospiro di sollievo in quanto è possibile trasferire personaggi, pozioni e pergamene dal gioco originale.

Come nota puramente estetica, è possibile scegliere il volto dei personaggi per distinguere un individuo dall'altro. Oltre ai quattro membri del gruppo possono trovare posto nei ranghi altri due personaggi non giocanti e in *Eye of the Beholder II* molte altre persone possono agire sotto il controllo temporaneo del giocatore. Molti di questi estranei possono fornire importanti informazioni. Il gruppo, comunque, non saprà mai, finché non troppo è tardi, di chi si può fidare realmente.

Non preoccupatevi se tutto questo sembra un po' troppo complicato per i vostri gusti perché ci si dimentica molto presto che sotto la superficie del gioco si nasconde il complesso sistema di regole di AD&D. E forse per questo che risulta così divertente giocare entrambi i titoli della serie. In più, al seguito sono stati aggiunti alcuni miglioramenti per smussare gli spigoli più vivi. È molto facile accorgersi del perché questo gioco sia il migliore nel suo genere: un passo falso, nel combattimento o nella conversazione, può portare l'intera forza nemica addosso al giocatore.

Questo gioco, sottotitolato *Legend of Dark Moon*, inizia là dove finiva il primo. Il gruppo (composto ormai da eroi esperti) è inviato da Khelban Blackstaff, il mago consigliere dei Signori di Waterdeep, a investigare la presenza di forze nemiche in marcia ▶48

EYE OF THE BEHOLDER 2

REGOLE COMPUTERIZZATE

Dopo aver presentato l'originale Dungeons & Dragons nel 1970, la TSR ha fatto una vera e propria fortuna producendo libri, giochi da tavolo e, più recentemente, in collaborazione con la SSI, giochi per computer. *Eye of the Beholder II* si basa sulla saga dei "Forgotten Realms", uno scenario di enorme successo della saga di Advanced Dungeons & Dragons (in Italia i libri di questo fantastico mondo sono editi dalla editrice Elle di Trieste). Gli amanti del gioco di ruolo saranno felici di sapere che il gioco segue le regole della seconda edizione, il che significa che tutte le tabelle, le percentuali, i tiri salvezza necessari e tutto ciò che un dungeon master che si rispetti dovrebbe conoscere è stato spremuto nella memoria del vostro computer e non deve essere ricordato. Che sollievo non dover più leggere decine di libri, scorrere centinaia di tabelle e lanciare dadi ogni due minuti! In tal modo, senza doversi preoccupare di prender nota su carta e penna di tutto ciò che sta succedendo, i giocatori possono godersi più liberamente la storia e interagire con i vari personaggi. In alternativa possono entrare nelle segrete e far strage di mostri. Giocare in gruppo con degli amici raccolti intorno a un tavolo rimane comunque sempre divertente!

Temibile Amazzone, BLADE è una guerriera fin dalla nascita e usa in maniera eccellente coltello e spada, in particolar modo la spada bastarda - la sua lama ondulata infligge gravi danni anche agli avversari più protetti. Ma attenzione è una testa calda e il suo comportamento impulsivo può mettere in pericolo il gruppo per motivi futili.

BYERE è un nano ladro. Sebbene non abbia rivali nello scoprire trappole e nello scovare oro e gioielli, la sua goffaggine è proverbiale. Inseritelo nel gruppo, ma qualunque cosa facciate NON mandatelo mai in missioni di ricognizione!

Il timido CAIN è un ladro esperto, abile nell'aprire serrature e nello scoprire trappole. La sua professione non gli consente di indossare pesanti armature rendendolo così vulnerabile agli attacchi. Tenetelo fuori pericolo dietro al gruppo - ma non portate in tasca nulla di valore.

L'elfa CALANDRA è un personaggio esile e fragile e dovrebbe essere tenuta in retroguardia. Comunque non è poi così indifesa come sembra - la sua precisione con la lancia, ricavata da legno elfico, è incredibile e la rende preziosa nei combattimenti lungo i corridoi.

Non lasciate che GOG entri nel vostro gruppo per nessun motivo - la sua disonestà è pari alla sua bruttezza. Molti sono stati raggirati dai suoi modi affabili e dalla iniziale cortesia, per poi trovarsi sperduti in un labirinto, senza tesori e con un'orda di Balrog alle calcagna, naturalmente per colpa del tradimento di Gog.

Tipico forzuto taciturno, SHANK maneggia la sua ascia con poca eleganza ma la sua forza bruta compensa questa mancanza di stile - quando uno dei suoi colpi va a segno è difficile che l'avversario si rialzi. Calmo ma affidabile è uno stabile pilastro per ogni gruppo.

HENTH è un potente chierico ma il suo passato è avvolto nel mistero. Qualsiasi tentativo di parlarne è accolto da un ostinato silenzio. Nessuno sa a quale divinità - buona o malvagia - sia devoto. Sebbene sia molto dotato nelle arti della cura e della divinazione l'incertezza del suo allineamento lo rende una scelta rischiosa.

SHRILL è davvero bravo a menar le mani data la sua conformazione massiccia. La sua mole rappresenta però uno svantaggio negli stretti confini di un corridoio. E se proprio lo volete nel gruppo non affidategli le riserve di cibo...

Il nano TURSK ha un aspetto piuttosto ridicolo, vestito dalla testa ai piedi con una splendente armatura e armato di un'enorme ascia. Comunque sarebbe poco saggio deriderlo - non ama essere preso in giro ed è abbastanza forte da farsi rispettare.

Siate cauti con l'Ice Storm perché è un incantesimo da lanciare da una certa distanza e può rimbalzare danneggiando anche il gruppo.

L'invulnerabilità globale protegge il gruppo da qualunque cosa - compreso il mortale soffio di drago che è davvero poco piacevole!

- Ogni giocatore ha il proprio stile di gioco e le proprie preferenze - non esiste il gruppo perfetto perciò provate diverse combinazioni finché non ne trovate una che vi soddisfa.
- Un personaggio di una classe specifica avanza molto più velocemente di un personaggio multi-classe.
- Nei primi livelli si combatte utilizzando pugnali, spade e asce. Provate anche un paio di incantesimi come, ad esempio, la Fireball.
- Ricordate che potete muovervi e combattere allo stesso tempo.
- Le armi lunghe sono più efficaci contro i mostri più grossi.

I giocatore controlla una squadra di quattro baldi e coraggiosi avventurieri formata da una qualunque combinazione di umani, maghi, halfling, ladri, elfi e così via.

IPERIUS è un mago mercenario. Sa di essere molto in gamba e offre i suoi servigi al miglior offerente. Se potete permettervi la spesa, è un acquisto più che valido per il gruppo. Ma chi può dire che non scapperà se le cose si mettono davvero male?

Grazie al suo sangue per metà elfico, MERLE il mago compensa la sua mediocre abilità nel lanciare incantesimi con la profonda conoscenza della natura, un talento molto utile quando ci si perde nella foresta del Reame.

I personaggi feriti gravemente dovrebbero essere spostati nelle retrovie. È molto più facile curare un ferito che resuscitare un morto.

In genere i chierici non possono usare armi da taglio. Invece la religione di ONA permette ai suoi seguaci di usare archi o dardi rendendola una preziosa guerriera oltre che un'ottima guaritrice. In aggiunta il suo fascino può permettere al gruppo di accedere ad aree solitamente chiuse ai maschiacci.

Malgrado l'arte magica di TULNIO sia famosa in tutto il Reame, questo mago è ugualmente noto per la sua pericolosa goffaggine. La sua incredibile potenza lo rende utilissimo per ogni gruppo ma stategli a debita distanza quando si appresta a lanciare una Fireball!

Questi due personaggi sono i soli che possono attaccare con armi da mischia quali spade, asce, mazze o certi incantesimi a corto raggio..

Questa è la visione tridimensionale del mondo di gioco. Qui è possibile vedere i dintorni del gruppo, gli oggetti e i mostri nelle immediate vicinanze.

I personaggi della retroguardia possono attaccare solo per mezzo di incantesimi e armi a lungo raggio come archi, dardi e lance. Inoltre possono essere colpiti solamente se gli avversari stanno attaccando da dietro o dai lati del gruppo.

Generalmente un personaggio tiene un'arma nella mano principale.

La mano secondaria normalmente regge uno scudo, un libro di magia, un simbolo sacro o un altro oggetto utile.

Per lanciare un incantesimo basta selezionare il libro di magia. In *Eye of the Beholder II* questa azione fondamentale è resa più semplice.

L'equipaggiamento di un personaggio viene mostrato selezionandone l'icona. Se l'icona è grigia il personaggio è privo di conoscenza mentre se è sostituita da un teschio il poveretto è morto!

Tenete i guerrieri in prima fila e mettete maghi e personaggi deboli nella retroguardia.

Questi pulsanti muovono e voltano la compagnia nella direzione desiderata.

EYE OF THE BEHOLDER 2

Khelban (a sinistra) evoca il gruppo in una notte buia e tempestosa e rivela la missione da compiere in questa splendida sequenza animata all'inizio del gioco. Ci sono molti altri personaggi da incontrare sebbene non tutti siano disposti ad aiutare la compagnia. Sta all'abilità del giocatore scoprire l'affidabilità dei guerrieri, dei maghi e delle persone che popolano questo gioco.

versione PC

Prima le cattive notizie: per giocare questa meraviglia è necessario un hard disk. Per fortuna *Eye of the Beholder II* gira molto bene anche sui 12 MHz. A parte questo, supporta tutte le schede musicali compatibili con l'Adlib e, per la grafica, EGA e VGA a 256 colori. L'originale non aveva una sequenza finale e ci si ritrovava al DOS senza nemmeno un "Ben fatto!". Questa volta la SSI promette un finale davvero drammatico e fenomenale. Ancora tre parole, compratevi un mouse!

versione Amiga

I possessori di Amiga potranno giocare *Eye of the Beholder II* in primavera. E chi devono ringraziare per questa rapidità ? Ma il nuovo sistema di conversione della SSI naturalmente. Evviva!

45▶ a nord della città. La compagnia scopre un'area della foresta in cui sorge un colossale tempio con le sue tre imponenti torri. Il gruppo deve esplorare il tempio e scoprirne i terrificanti segreti.

Un aspetto importante di questo seguito è che il gioco va ben al di là dei soliti cunicoli sotterranei. Come suggerisce lo scenario, in questa avventura davvero coinvolgente ci sono foreste e torri ma, intendiamoci, non per questo mancano le ormai irrinunciabili catacombe. Eppure l'atmosfera è totalmente diversa da quella dell'originale. Oltre che combattere con orde di mostri, il gruppo deve anche vedersela con preti corrotti, guerrieri nemici e maghi malvagi che abitano il tempio e le sue torri.

Ci sono oltre sedici livelli di difficoltà crescente da esplorare e quasi il settanta per cento dei mostri che li popolano sono nuovi. Tra questi basti ricordare le formiche guerriere, le salamandre e i Will 'o Wisp. I giganti del ghiaccio devono camminare addirittura in ginocchio perché è il solo modo per muoversi negli strettissimi (per loro...) corridoi. Durante il combattimento i loro pugni riempiono un terzo dello schermo! Non mancano però anche vecchie conoscenze come i ragni giganti, le mantidi guerriere, gli scheletri e, non solo uno questa volta, i Beholder. I mostri sono ora molto più intelligenti e possono compiere azioni diverse a seconda di dove si trovano e di cosa stanno facendo. Alcuni possono aprire porte o rubare degli oggetti, perciò non si può essere certi che un oggetto resterà al suo posto se viene abbandonato sul terreno. C'è sempre qualcosa di terribile che attende il giocatore dietro l'angolo e il modo di reagire a queste sorprese aumenta o diminuisce le possibilità di sopravvivenza.

Come nell'originale, i giocatori possono far rivivere i personaggi favoriti di AD&D o di altri giochi di ruolo assegnando loro gli stessi attributi. In più, i personaggi e alcuni incantesimi e pozioni di Eye of the Beholder *possono essere trasferiti nel seguito. Quelle lunghe e meravigliose ore di gioco non sono andate sprecate dopotutto!*

È molto facile accorgersi del perché questo gioco sia il migliore nel suo genere: un passo falso, nel combattimento o nella conversazione, può portare l'intera forza nemica addosso al giocatore.

Come detto prima, *Eye of the Beholder* è la prima serie di giochi della SSI dove la grafica assume un aspetto importante. Questa volta vengono utilizzate anche immagini statiche e sequenze animate che arricchiscono e completano la storia. Queste novità sono accompagnate da oltre trenta interludi musicali e rumori particolari per indicare che ci sono dei pericoli nell'area circostante. Ci sono quasi duecento effetti sonori che danno al gioco un aspetto molto ricco e aiutano a mettere a fuoco la situazione. Come in un film dell'orrore diretto con maestria, si riesce sempre a capire quando sta per accadere qualcosa di spiacevole.

Fa sempre piacere vedere che i consigli dei giocatori sono presi in seria considerazione. Circa cinquecento acquirenti di *Eye of the Beholder* hanno comunicato alla SSI i lati negativi e positivi del gioco per mezzo di una cartolina inserita nella confezione. Per fortuna la maggior parte dei loro suggerimenti è stata ascoltata. Gli amanti dell'originale si sentiranno a loro agio fin dall'inizio in quanto la struttura del gioco è quasi identica. Probabilmente la differenza più notevole è che, quando certi personaggi parlano al gruppo, la

IL MAESTRO

Con gli splendidi racconti "Hobbit" e "Il Signore degli Anelli" JRR Tolkien è considerato a ragione il signore indiscusso del genere fantasy. Nato in Sud Africa quasi cento anni fa, si trasferì in Inghilterra dove divenne professore di filologia, specializzandosi nello studio dei dialetti inglesi antichi all'università di Oxford. L'amore per la tradizione lo portò a creare il proprio universo fantastico chiamato Terra di Mezzo (Middle-Earth) e alcune grandi storie che narrano l'eterna lotta tra il Bene e il Male. Cattolico molto devoto, Tolkien impedì la traduzione tedesca di *The Hobbit* nel 1938 quando il suo editore gli chiese di firmare una dichiarazione in cui affermava di essere "ariano". Suo figlio Christopher ha completato il suo ultimo libro, "Il Silmarillion", dopo la morte del padre nel 1973. Senza il genio letterario e l'immaginazione di Tolkien i giochi di ruolo fantasy come *Eye of the Beholder II* non esisterebbero nemmeno!

finestra di testo si allarga per permettere una conversazione più ricca. Il resto dell'interfaccia è molto simile, eccetto quando si tratta di lanciare gli incantesimi. Il menu degli incantesimi è stato riveduto e corretto ed è più facile da usare. La possibilità di lanciare degli incantesimi con la pressione di un tasto durante il combattimento è incredibilmente utile specialmente quando si stanno affrontando i livelli più difficili. Gli incantesimi arrivano ora al settimo livello il che significa che ci sono alcune magie molto interessanti da scoprire. Per esempio, l'Identify spell (in versione migliorata) è davvero conveniente quando si incontrano dei personaggi nuovi. Come si potrebbe altrimenti distinguere una ragazza sprovveduta da un'assassina senza rischiare di essere assaliti? I maghi hanno ora il True Seeing che permette loro di passare attraverso i muri immaginari e c'è anche un cura ferite più potente per i chierici insieme al suo inverso chiamato (che strano...) Harm, cioè procura ferite. Uno dei migliori è il Campo di Forza che erige una barriera trasparente che blocca i mostri. La sola grossa critica che si può muovere a *Eye of the Beholder II* è la mancanza di una mappa automatica che impedisca di continuare a muoversi in circolo. È davvero scomodo doverla disegnare sulla carta. Secondo George MacDonald, il produttore, questa noiosa omissione non ha niente a che vedere con la prossima uscita di un libro di aiuti e la nascita di una linea telefonica per i suggerimenti. Sarà...

Più una conferma che una rivelazione, *Eye of the Beholder II* è più vasto e addirittura migliore dell'originale. La SSI e la Westwood Associates non hanno corso rischi e hanno prodotto un seguito più che accettabile anche se non esattamente rivoluzionario. Chissà se riusciranno a spingere questo tipo di gioco davvero al limite: forse al terzo tentativo?

Cosa ci si può aspettare da questo seguito più grande e più bello che mai? Più o meno lo stesso tipo di azione, grafica ed effetti sonori migliorati, nuovi mostri, paurose camere di tortura, incantesimi e pozioni mai visti nell'originale, grande interazione con i personaggi incontrati nel gioco, damigelle in pericolo, serpenti volanti e formiche giganti, torri e locazioni esterne da esplorare, enigmi più difficili da risolvere, trappole ingegnose e un'ottima introduzione. Non vi sembra abbastanza?

K gioco K

K VOTO

- È migliore di *Dungeon Master*, *Might & Magic III* e, anche se di poco, dell'originale.
- Possibilità di salvare diverse posizioni di gioco.
- I giocatori possono trasferire i loro personaggi preferiti da *Eye of the Beholder*.

- Mancanza di una mappa automatica.
- Marcata somiglianza con l'originale (ma questo forse è un pregio).
- L'animazione dei mostri potrebbe essere più curata.

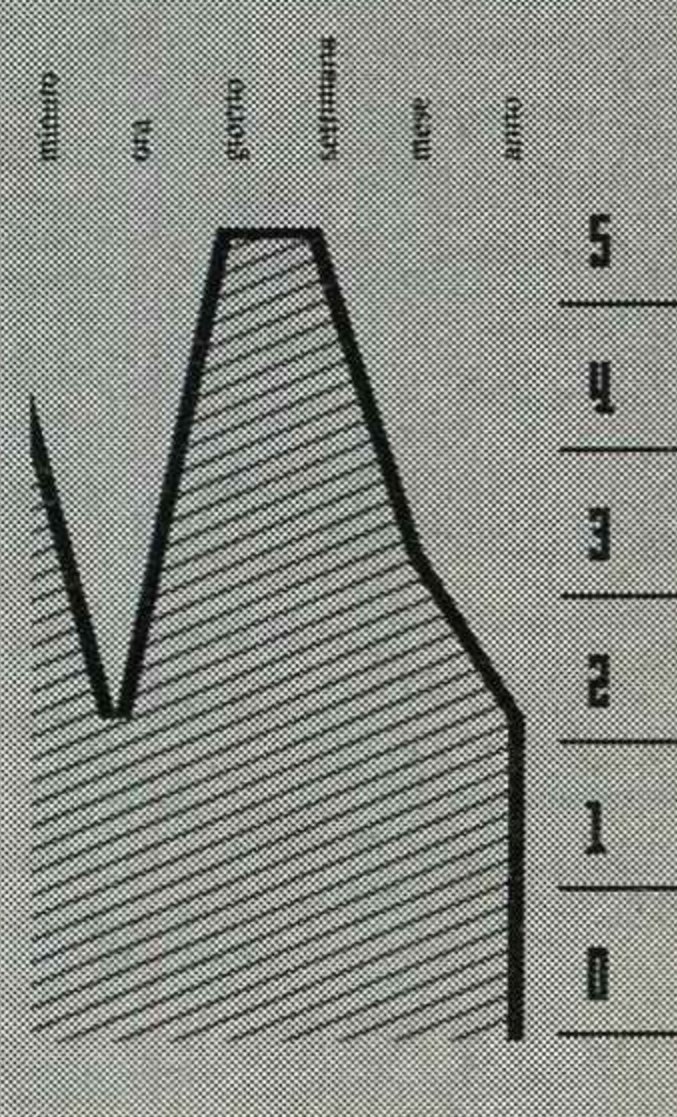
925 P C

G	QI	A	FK
7	8	6	9

La sequenza introduttiva è densa d'atmosfera, completa di tuoni e figure nell'ombra, apre magistralmente il gioco. Ma, ci si potrebbe chiedere, perché fare un nuovo gioco e non un semplice (e meno costoso) disco aggiuntivo? Dopo un attimo di delusione, la rabbia scompare quando ci si accorge che questo prodotto offre molto di più dell'originale. Il coinvolgimento è immediato e saranno necessarie numerose notti insonni prima di riuscire a completarlo. Il solo cruccio è la troppa linearità. È veramente un gioco da ricaricare una volta finito? Probabilmente no. Come nota positiva, la SSI afferma che ci vogliono almeno quaranta ore di gioco per completarlo. Poi non resta che scambiare entusiasmanti racconti ed esperienze con i vostri amici nell'attesa della terza puntata. Peccato!

PREDICTED INTEREST CURVE

minuto, ora, giorno, settimana, mese, anno

5 4 3 2 1 0

Genere Avventura dinamica
Casa US Gold
Sviluppatore Delphine
Prezzo nc

ANOTHER WORLD

Avete vestito i panni di spietati guerrieri vichinghi e piloti spaziali ribelli, vi siete immedesimati in coraggiosi pirati e famosi comandanti e ora, grazie alla Delphine, avete la possibilità di diventare uno scienziato dai capelli rossi di nome Lester. Terribile. Anche se l'idea di milioni di Mariofili urlanti che abbattono le porte dei negozi di videogiochi italiani per adottare Lester è piuttosto improbabile, questo approccio offre qualche novità. Vestire i panni di supereroi e mostri è diventato così naturale che assumere il ruolo di una persona normale è una cosa davvero originale. Un personaggio qualunque in una situazione un po' strana, tutto qui.

Guardando la splendida sequenza d'apertura il giocatore apprende come e perché Lester si trovi nel misterioso e pericoloso mondo del titolo. Lester è un brillante scienziato nucleare di aspetto piuttosto giovanile (T-shirt, jeans e scarpe da tennis) che lavora fino a tardi nel tentativo di preparare un esperimento pericoloso, ma potenzialmente rivoluzionario di fisica delle particelle.

Acc... Con una mossa abile e astuta Lester ha distrutto un sottile pezzo di roccia con la sua pistola scatenando una reazione per così dire... umida. Ciao, ciao Lester.

Durante un momento particolarmente critico dell'esperimento un fulmine colpisce il laboratorio di Lester, si fa strada attraverso il complesso equipaggiamento elettronico e arriva alla console dove sta lavorando il simpatico pel di carota. In un accecante lampo di luce Lester viene trasportato in una terra misteriosa. Solo e disarmato il coraggioso scienziato deve esplorare il nuovo ambiente e scoprire un modo per tornare a casa.

Another World è un "affare" perché la Delphine ha utilizzato un sistema simile a quello di *Future Wars*, un loro precedente prodotto, togliendo la parte dell'avventura controllata con il mouse e sostituendola con un'interfaccia più immediata controllata dal joystick. Per certi versi è un potenziale successo, ma purtroppo ci sono anche delle riserve.

Con ciò che può essere descritta solamente come una mossa molto coraggiosa, la Delphine ha cercato di creare un film interattivo credibile utilizzando la tecnica più sterile di questo mondo: la grafica a poligoni. Il risultato è che la grafica di *Another World* ha un sapore inconfondibilmente... francese. Qualunque cosa possiate pensare del risultato finale, è almeno un approccio completamente nuovo per un'avventura dinamica quindi ci sono delle note positive. Un grande vantaggio per questo sistema è

confronta & contrasta

Malgrado il fatto che *Another World* sia, in un certo senso, un gioco originale ci sono diversi punti di confronto. Il più immediato è *Prince of Persia* della Broderbund perché l'animazione del personaggio principale è simile e la drammaticità del gioco aumenta la sensazione di controllare una persona reale. *Prince of Persia* è però migliore, essendo dotato di animazione più veloce e dettagliata, ma *Another World* ha un insieme di caratteristiche assenti nel gioco della Broderbund. In particolare, la "sensazione" complessiva è di un mondo di gioco più credibile anche se più strano. *Another World* è dotato di più varietà nei livelli, alcuni dei quali richiedono una mappa e una attenta pianificazione, mentre altri si basano sulle abilità arcade del giocatore. Se si è alla ricerca di un'esperienza nuova *Another World* vince ma nessuno ha ancora superato la grafica di *Prince of Persia*.

Alcuni ottimi esempi dell'originale grafica di Another World. Il fulmine si fa strada attraverso le tubature nel laboratorio di Lester durante la sequenza introduttiva e l'enorme mostro nero si prepara a divorare il giocatore colto da morte prematura. Notevole.

che le animazioni dei poligoni possono essere calcolate durante il gioco rendendo inutili le centinaia di schermate predefinite. Questo significa che i disegnatori hanno avuto più spazio per migliorare la storia e l'atmosfera del prodotto con scene ed effetti sonori aggiuntivi (vedi box "Gioca il film").

Senza dubbio però, la grafica stilizzata rappresenta un immediato deterrente per alcuni giocatori. È un peccato perché malgrado il suo aspetto dimesso e povero, cattura la sensazione di un mondo strano e dei suoi abitanti in maniera sorprendentemente efficace.

Siccome il giocatore inizia con un Lester in configurazione "base" - niente pistola, granate e teletrasporto - ha la possibilità di abituarsi al metodo di controllo "intelligente". Intelligente perché Lester non esegue la stessa azione ogni volta che il giocatore muove il joystick in una particolare direzione ma, a seconda della situazione, Lester è in grado di compiere azioni diverse. Se si trova sotto una liana, ad esempio, Lester è in grado di saltare e di aggrapparsi, se c'è un oggetto ai suoi piedi può chinarsi per raccoglierlo.

Sarebbe stato molto più semplice per i programmatori fare in modo che Lester saltasse ogni volta

guisse una ricerca (stessa animazione) se veniva tirato verso il basso, ma così non è stato. Invece viene mostrata una sequenza animata sempre diversa per ogni situazione particolare. Lo svantaggio di questo metodo di controllo consiste nel fatto che occasionalmente il giocatore si trova ad affrontare un problema e viene assalito dal dubbio di dover provare tutti i movimenti semplicemente per vedere se uno di questi ha un nuovo effetto in quella specifica locazione.

Fermi un attimo! Grafica simile a un cartone animato? Molta animazione? Dubbi sui problemi e sui controlli? Sembra quasi di parlare di *Dragon's Lair*, non è vero? E invece no (quanto siamo malefici...). Il giocatore ha un controllo continuo su Lester che si espande per offrire alcune nuove opzioni in certe circostanze. *Another World* è anche diverso dal pluricriticato gioco su laserdisk per l'assoluta mancanza di game over senza preavviso. Anche nella parte più pericolosa del gioco c'è qualche segnale di pericolo incombente. Facendo molta attenzione a questi indizi e utilizzando un po' di buon senso (non saltare in buchi di cui non si vede il fondo, non stare immobili come una statua in aree ostili e pericolose) si limiteranno al minimo le morti inaspettate.

Per un gioco privo di testo con un compito così arduo - tornare a casa in qualche modo - *Another World* riesce a guidare abbastanza agevolmente il giocatore attraverso i numerosi livelli, principalmente costringendolo in un numero di locazioni limitato. Dopo essere giunto in questo mondo sconosciuto, il giocatore si trova in un luogo composto da cinque schermi, ognuno dei quali rappresenta una parte di un misterioso altopiano alieno. La locazione a sinistra dello schermo di partenza sembra essere un vicolo cieco in cui si trova solo una liana che, afferrata, riporta allo schermo iniziale.

Vestire i panni di supereroi e mostri è diventato così naturale che assumere il ruolo di una persona normale è una cosa davvero originale.

Gli schermi sulla destra sono popolati da strane creature nere simili a calamari che rallentano Lester fino a che non le ha allontanate a calci. Ma dopo essere arrivato all'estrema destra, comunque, il cammino è bloccato da un mostro enorme e poco raccomandabile. Lester ha a disposizione solo un paio di secondi per fuggire dalla creatura il che fa scemare ogni speranza di poter eseguire un'elaborata mossa di autodifesa. L'unica cosa da fare è ripercorrere gli schermi con il mostro alle calcagna.

Nello schermo finale non c'è nient'altro da fare che saltare e sperare. Naturalmente, questo è esattamente ciò che bisogna fare e per mezzo della liana si torna allo schermo sulla destra. Anche qui Lester deve correre a perdifiato per evitare di essere raggiunto dal mostro che lo sta ancora inseguendo. Mentre Lester ripercorre gli schermi il mostro guadagna terreno fino ad arrivare a distanza molto ravvicinata e il giocatore si accorge che non c'è via

di scampo. È solo nello schermo finale che una misteriosa figura ammantellata emerge dall'ombra, colpisce il mostro...e anche Lester!

Drammaticamente parlando, scene come questa funzionano estremamente bene. Come nel terzo livello di *Prince of Persia* dove il giocatore sfreccia attraverso lo schermo, saltando trappole e arrampicandosi sulle piattaforme, *Another World* fa aumentare il livello di adrenalina nel sangue. Il mostro che insegue Lester si avvicina sempre di più sfiorandolo con gli artigli e mancandolo solo di un paio di millimetri.

L'indecisione è punita con la morte immediata mostrata in una scena ben curata anche se piuttosto violenta. Il mostro, un enorme macchia nera simile a una pantera, si avventa sul giocatore. Turbinio di peli e artigli e poi il nulla.

In effetti è molto facile farsi coinvolgere principalmente grazie all'animazione di Lester e all'originale natura della grafica che lo circonda.

Another World non è però privo di difetti. Tanto per cominciare la longevità del gioco può creare qualche dubbio. I livelli sono molto veloci da completare e contengono al più tre problemi da risolvere. In più la studiata debolezza di Lester può diventare fastidiosa. È anche estremamente frustrante che le sequenze animate (necessarie a creare la giusta atmosfera) non possano essere saltate e devano essere riviste, con tanto di pause e tutto il resto, tutte le volte. In aggiunta il controllo del giocatore su Lester potrebbe essere più sensibile specialmente perché c'è molto da correre.

Una cosa da chiarire è che *Another World* non ha molto a che vedere con la manipolazione di oggetti. La maggior parte dei problemi si risolvono muovendo Lester in un certo modo ed esplorando. Lester può comunque contare sull'assistenza di un alieno che incontra all'inizio del secondo livello. Un altro esempio di come il gioco porti per mano il giocatore è la mancanza di qualsiasi dubbio del tipo "amico o nemico?". Lester si ritrova, dopo essere stato stordito da un alieno alla fine del primo livello, in una gabbia sospesa su una specie di macchina per frantumare la roccia. Nella gabbia c'è anche un grosso alieno, il che suggerisce che entrambi non godono i favori degli indigeni e implica un'immediata alleanza tra i due.

È piuttosto utile per il giocatore (e conveniente per la Delphine che non deve così permettere al giocatore di interagire con tutti gli oggetti del paesaggio) che questo nuovo amico si comporti in maniera indipendente e si occupi degli elementi marginali e meno interessanti dei problemi. La fuga dalla prigione, ad esempio, richiede la scoperta di un codice d'accesso per aprire le porte. Siccome sarebbe incredibilmente noioso per il giocatore dover provare una serie di differenti combinazioni, la storia prevede che il grosso alieno possa occuparsi di questi aspetti secondari mentre il giocatore ha il compito di uccidere le guardie con la sua nuova arma laser dando abbastanza tempo al compagno per scoprire il codice. Elementi di questo tipo rendono il

Versione Amiga

I possessori di Amiga potranno giocare la migliore implementazione del gioco in quanto è stato sviluppato su questo computer. Il più grosso difetto è che, ogni tanto, la velocità lascia a desiderare ma su tutti gli altri fronti il gioco si comporta estremamente bene. In particolare la musica e gli effetti sonori danno veramente la sensazione di esplorare un mondo alieno sconosciuto.

Versione ST

Non ci sono ancora molte notizie sulla versione per ST ma i programmatori ci stanno lavorando. Non perdete la vostra rivista preferita (chi ha detto quale?) per eventuali aggionamenti.

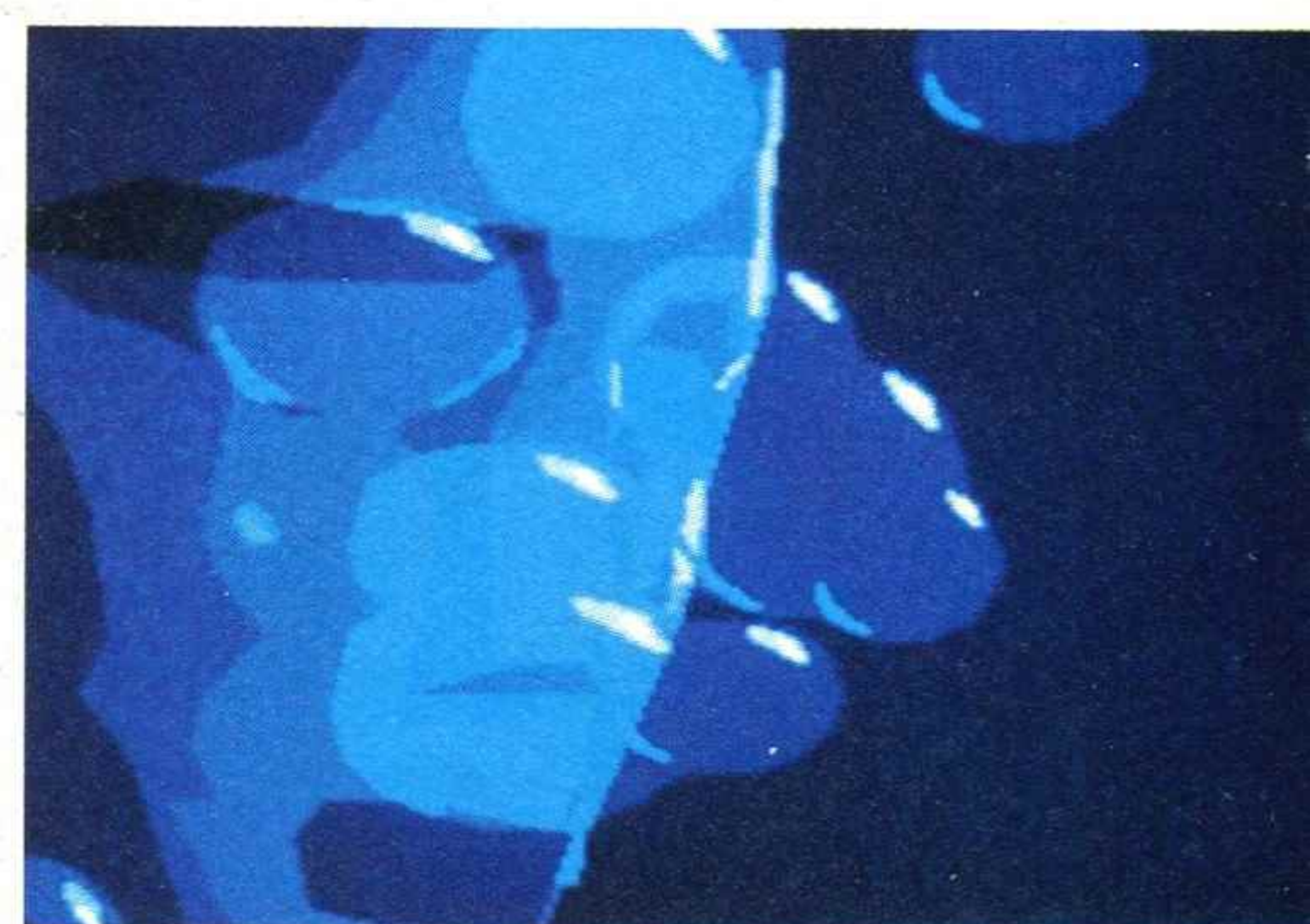
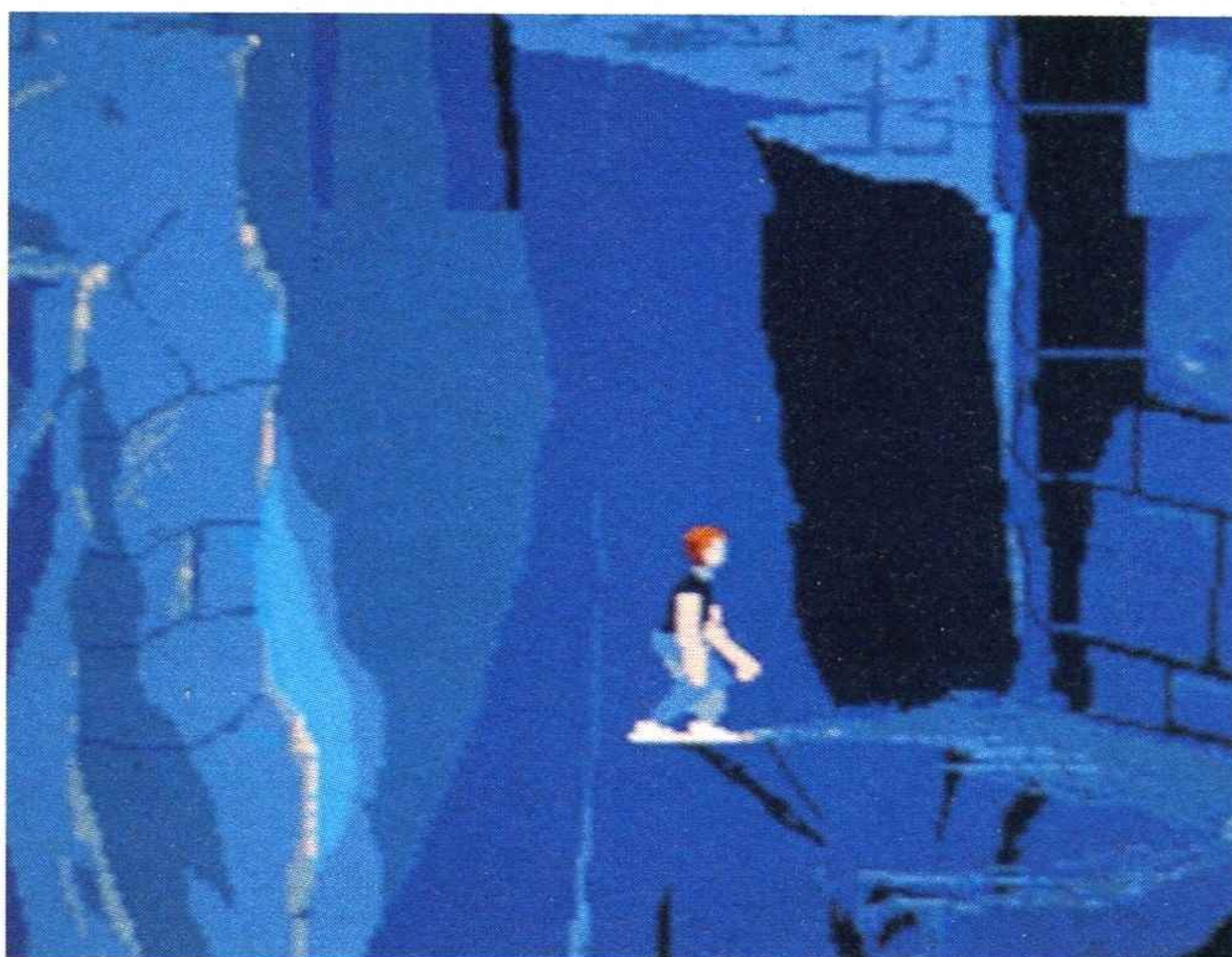
Versione PC

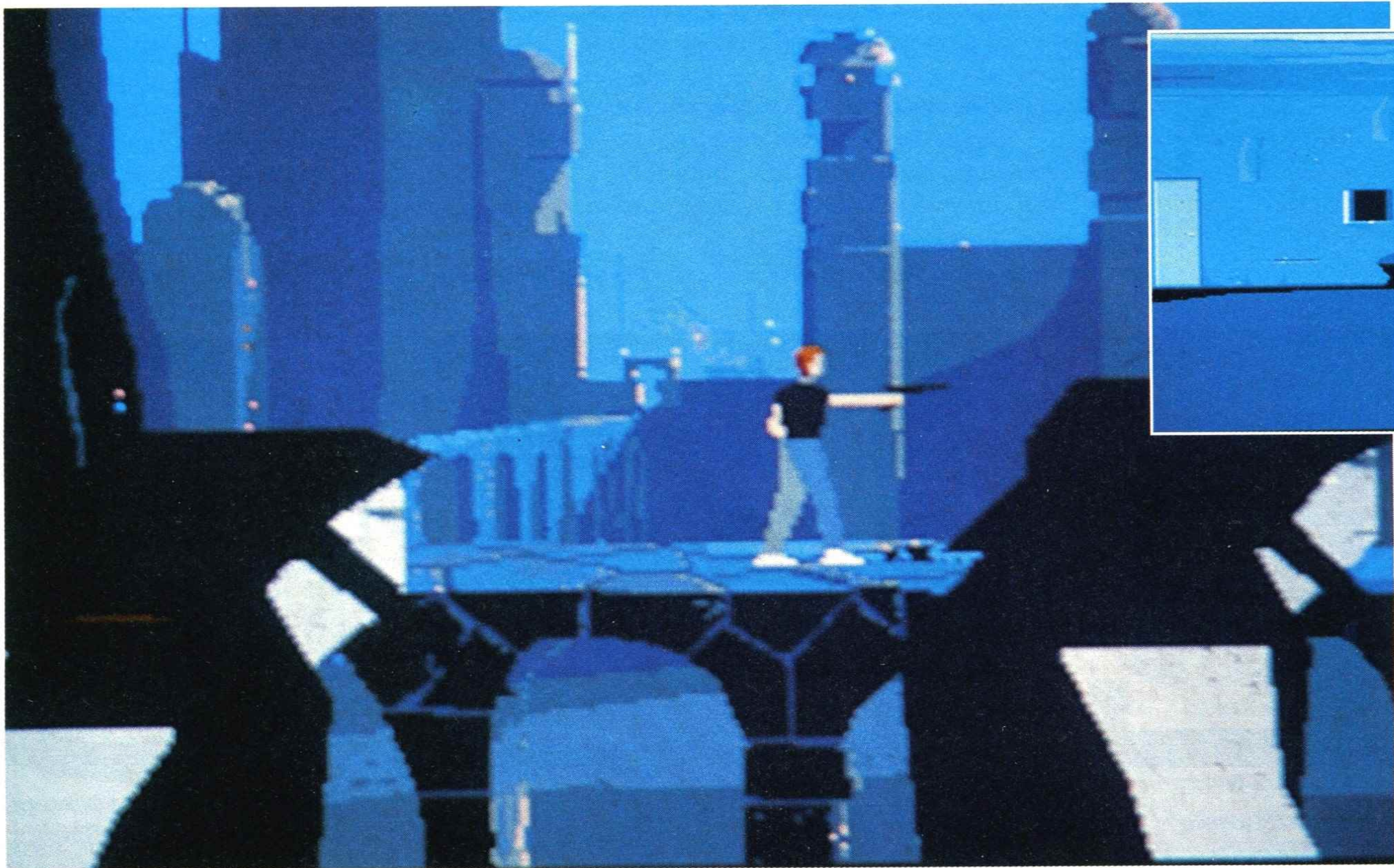
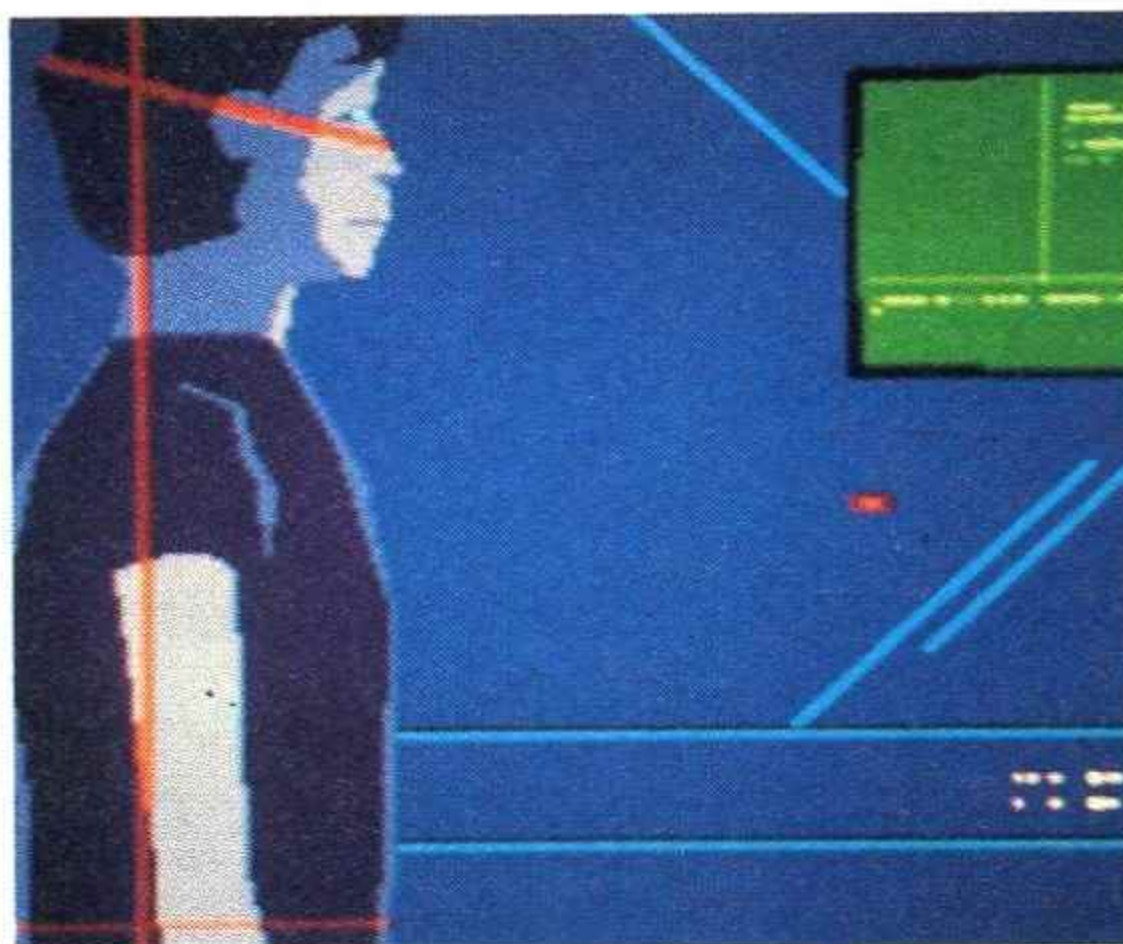
Questo tipo di gioco è un vero sogno sul PC e, quando la versione uscirà per l'inizio dell'anno, dovrebbe essere un successo.

L'ondeggiamento della gabbia all'inizio del secondo livello ha come risultato una guardia spiaccicata e la libertà per il giocatore e il suo nuovo amico. E cos'è quella cosa alla destra della gabbia?

...è una pistola! Raccoglila subito Lester, altro che pacifista. È ora di smetterla di piangerti addosso, fai vedere chi sei a questi stupidi alieni!

Sebbene non sia il protagonista di Prince of Persia, Lester si muove con una buona velocità ma talvolta è difficile saltare al momento giusto.

Avete notato che tutti i mondi alieni sono blu? Sarà una moda...

(Sopra) Glug! Glug! Lester si trova ancora una volta in cattive acque (in tutti i sensi). Infatti sta annegando!

(Sinistra) Evviva! Finalmente il nostro beniamino fa qualcosa di giusto ed evita una terribile morte saltando una pericolosa stalagmite.

(Sopra) Nel terzo livello Lester deve combattere contro misteriosi soldati alieni. La confortevole casa di Lester (nel riquadro) piena di lussuosi motori e Coca Cola.

(Sinistra) Lester viene identificato alla base.

(Sinistra) Il giocatore ha tre possibilità dopo aver trovato la pistola all'inizio del secondo livello. C'è il fuoco normale (nella foto), uno scudo e una sfera d'energia. Fate attenzione comunque, perché la pistola ha un numero limitato di colpi e molti devono essere utilizzati in determinate situazioni. I giocatori dal grilletto facile non faranno molta strada!

gioco davvero piacevole.

La Delphine dovrebbe essere elogiata per aver prodotto un gioco che è completamente diverso dalla marea di titoli presenti sul mercato. Al ché il critico più aspro dovrebbe ammettere che è una direzione interessante da seguire e l'equilibrio tra una grafica accettabile e un gioco decente è stato mantenuto.

Soprattutto, e c'è da esserne certi, *Another World* è un gioco davvero impressionante. È pieno di difetti ma globalmente merita la promozione. È l'acquisto ideale per i giocatori che cercano qualcosa di diverso nelle avventure dinamiche e in particolare per chi è più interessato a una grafica nuova e originale piuttosto che alla profondità e alla longevità di un gioco.

GIOCA IL FILM !

No, per favore, non ridete! La frase può sembrare scontata in questo clima di licenze e giochi "ispirati" a pellicole famose ma nel caso di *Another World* si tratta di qualcosa di diverso, dovuto principalmente al fatto che il gioco non ha pretese impossibili.

Infatti, in questo caso, si tratta più di giocare un cartone animato che un film siccome tutte le scene sono bidimensionali e ricordano i fumetti francesi che vanno per la maggiore in questo periodo.

Anche il controllo di Lester, intelligente e credibile, diventa intuitivo dopo un po' di tempo. Un punto negativo è dato dal fatto che il giocatore deve sorbirsi tutte le scene intermedie senza poterle evitare (anche se le ha viste centinaia di volte). Sebbene siano di indubbia qualità, sono troppo lunghe per essere guardate una seconda volta (e una terza, e una quarta...).

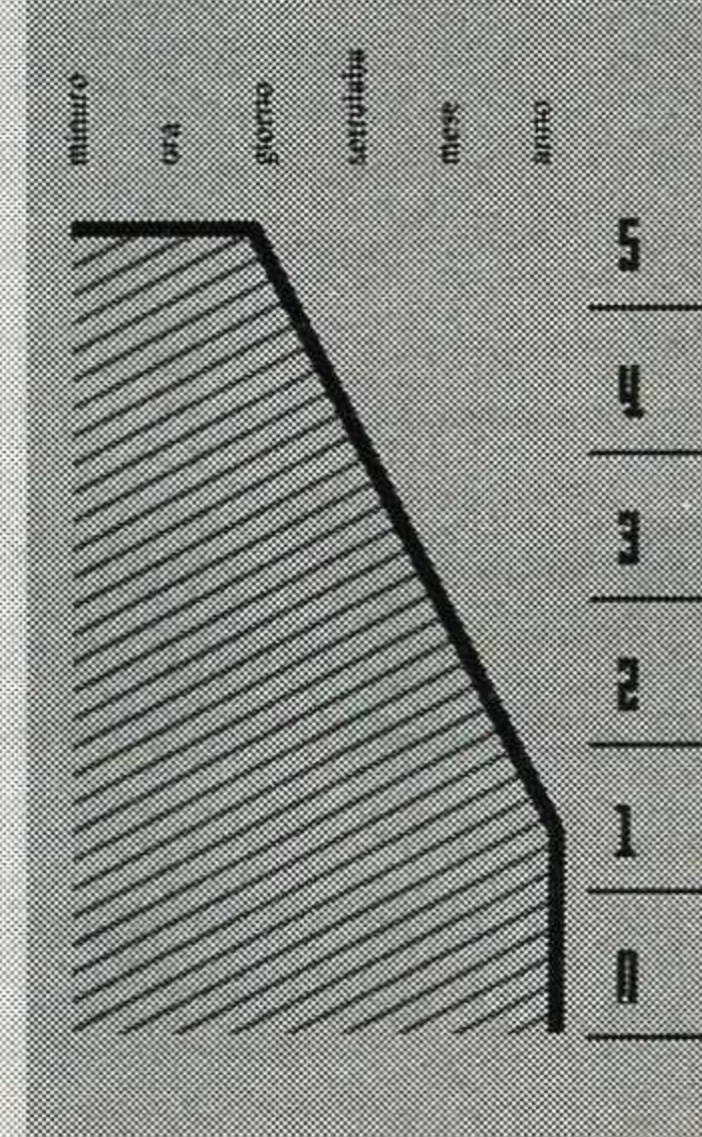
K VOTO

Grafica eccellente.
Facile da controllare.
Trama interessante.

Longevità dubbia.
Scene di passaggio fastidiose.

800 AMIGA

G	QI	A	FK
8	3	6	7

Another World **è un gioco piuttosto difficile da giudicare. Non vi terrà occupati per il resto della vostra vita perché è un gioco limitato e l'azione è incalzante. Comunque, si tratta di un gioco molto coinvolgente ed è un'interessante variazione sul tema delle avventure dinamiche.**
I giocatori che nelle avventure dinamiche cercano più avventura che azione potrebbero trovare *Another World* piuttosto povero in quanto il gioco non si basa sulla manipolazione di oggetti ma sulla risoluzione di problemi elementari.

CURVA INTERESSE IMPREVISTO

Genere Azione
Casa Ocean
Sviluppatore Digital Image Design
Prezzo L 49900

EPIC

Ancora una volta tanto, tanto tempo fa, in una galassia lontana lontana... Il pianeta è minacciato da una grave instabilità della stella intorno a cui orbita. Una flotta di navi messa insieme quasi a casaccio fugge nello spazio profondo poco prima della terrificante esplosione della supernova. L'unica via di fuga attraversa i territori del malvagio impero Rexxon e i tentativi

di negoziare un diritto di passaggio sono miseramente falliti. Non avendo altre alternative, la flotta degli umani, sotto il misero ombrello protettivo offerto dalle portacaccia RedStorm e BattleAxe, entra nella zona neutrale che delimita il confine dell'impero Rexxon e si prepara alla guerra. Ma nonostante si trovi in grave svantaggio numerico, la flotta può schierare dalla sua il prototipo segreto di un nuovissimo caccia monoposto - forse l'unica speranza di sopravvivenza per i profughi...

Così inizia *Epic*, un'avventura spaziale di (per l'appunto) epiche proporzioni che condurrà il giocatore attraverso migliaia di anni luce di spazio ostile. *Epic* è uno di quei giochi di cui tanto si è parlato e tanto si sono viste anteprime che alcuni potranno pensare che è già stato pubblicato. I giochi della Digital Image Design sono un po' come i tram di Milano: li aspettate per ore alla fermata e poi ne arrivano due insieme. I due anni di sviluppo richiesti da *Epic* si riflettono nel giudizio finale?

A essere onesti, no. Ma è stato un tentativo dannatamente buono. Stringi stringi, *Epic* non è altro che uno sparatutto spaziale in 3D elevato al cubo, ma volendo si potrebbe dire che *Super Mario World non* è altro che *Manic Miner* elevato al cubo. Il gioco è diviso in dieci missioni ambientate nello spazio o sulla superficie di un pianeta. Ogni missione per essere completata richiede il completamento di un certo compito o la distruzione di un certo numero di navi o installazioni avversarie. La trama del gioco cambia in risposta a quanto il giocatore sia riuscito nel proprio compito.

Epic è un gioco dedicato a quei giocatori che amano più sparare agli alieni che parlarci insieme. Ogni missione è preceduta da una schermata testuale non particolarmente attraente che informa il giocatore sulla natura della missione. Il giocatore può avere un limite di tempo entro il quale raggiungere l'obiettivo, e in questo caso superare tale limite ha spesso conseguenze molto gravi.

Un elemento che accomuna il programma con altri simulatori improntati sull'azione è la gestione da parte del computer delle manovre di decollo e rientro - non c'è traccia qui di quelle complicatissime manovre di sincronizzazione con la rotazione della stazione spaziale tanto care a *Elite*. *Epic* tratta queste sequenze meglio di quanto fanno altri program-

mi, grazie a una serie di animazioni che mostrano il lancio o il rientro di una navicella da un gran numero di punti di vista, passando dall'uno all'altro con una tecnica di montaggio quasi cinematografica. L'atmosfera è ulteriormente arricchita da effetti vocali digitalizzati. Alla lunga le immagini possono venire a noia ma c'è la possibilità di saltarle premendo il tasto ESC.

Terminata la sequenza di lancio, il punto di vista si sposta all'interno della navetta Epic - il rivoluzionario (e segreto) caccia monoposto della flotta. Il controllo si effettua soprattutto via mouse; i due bottoni attivano rispettivamente la velocità turbo e l'arma di bordo attualmente selezionata. La tastiera serve solo per passare da uno dei numerosi sistemi d'arma imbarcati a quello successivo. Il giocatore inizia la partita con una penosa gamma di armi tra le quali scegliere, e tutte non hanno effetto maggiore di quello di uno sparapiselli contro le unità avversarie più grandi. Durante il corso del gioco gli scienziati a bordo della nave madre sviluppano armamenti sempre più sofisticati. Nella decima e ultima missione a disposizione del giocatore ci sono quattordici armamenti tra laser e missili.

Mentre il sistema di controllo non ha l'eleganza di quello di *Thunderhawk* (interamente via mouse), è comunque funzionale. Oltre ai controlli di bordo ci sono tasti che permettono di passare in ordine attraverso le diverse viste, sia dalla cabina di pilotaggio che dall'esterno della navetta. Tali viste sono complete di opzione di zoom in avanti e all'indietro. Chi odia il mouse può scegliere un'opzione di controllo tramite joystick e tastiera o solo tastiera.

I combattimenti possono avvenire nello spazio o sulla superficie di un pianeta. Dal momento che la navetta Epic è equipaggiata con repulsori antigravità, la sua manovrabilità non varia tra i due ambienti. Se mentre si sorvola un pianeta si lascia andare il mouse, la navetta non precipita ma si limita a fluttuare tranquillamente a mezz'aria. Non molto realistico, ma in questo modo il giocatore può mettere da parte le leggi dell'aerodinamica e concentrarsi sulle frenetiche azioni a base di colpi d'arma da fuoco che costituiscono il cuore del gioco. Idea molto azzeccata, soprattutto in un programma che vuole avere tra i suoi pregi l'immediatezza.

Occorre dire che gli scontri nello spazio sono qualcosa di veramente particolare. Ricordate quella scena de *Il Ritorno dello Jedi* in cui il *Millenium Falcon* schizza in mezzo a uno sciame di agguerritissimi caccia imperiali?

Anche gli scontri in vicinanza di astronavi molto grosse sono notevoli, ma dato il basso livello di dettaglio con cui queste navi vengono rappresentate (scelta necessaria se si desidera mantenere un'alta velocità di rotazione dei poligoni), spesso è fa-

▶60

Confronta & contrasta

Epic **è sotto molti aspetti una versione semplificata di *Wing Commander*, e condivide molti degli aspetti positivi e negativi del suo fratello maggiore. Il tentativo di *Epic* di proporsi come film interattivo fallisce fin dal principio. La trama è troppo lineare con scarse possibilità di influenzarla in modo determinante. *Wing Commander* sotto questo aspetto riesce meglio, grazie alla sua più ampia possibilità di varianti, e la presentazione delle parti narrative nel titolo della Origin è superba.**

In essenza *Epic*, come *Wing Commander*, non è altro che una serie di sequenze sparatutto in 3D ben presentate. Dove *Epic* si lascia il concorrente alle spalle è nel settore velocità. Gira in modo incredibilmente fluido su normali ST e Amiga (altro che la necessità di avere PC da quaranta milioni). Urrà, potere anche ai derelitti!

Epic **è inoltre grandioso in termini di scala. Durante le battaglie più grandi ricorda incredibilmente certi film di fantascienza che tutti abbiamo nel cuore. Gigantesche astronavi, stormi di caccia, scontri serrati, esplosioni vicine e lontane... tutto contribuisce a creare un'incredibile sensazione di euforia e realismo.**

cile fare errori di scala. I grossi incrociatori sono simili ai piccoli caccia e solo il comportamento sullo schermo rivela le loro reali dimensioni. Basta avvicinarsi però, per notare le non piccole differenze. Una pennellata di classe è la possibilità per il giocatore di saettare tra le torri e le infrastrutture che si innalzano dalle navi più grosse.

Considerato il grande numero di navi presenti contemporaneamente in ogni battaglia, la situazione può farsi rapidamente molto caotica e, soprattutto le prime volte, veramente confusa. Fortunatamente i programmatori si sono accorti di questo problema, e lo hanno affrontato in numerosi modi. Tanto per iniziare, le battaglie si svolgono soprattutto su un piano orizzontale, con rare variazioni nell'asse verticale. In questo modo il giocatore può rendersi conto in pochi secondi dove la maggior parte dell'azione avrà luogo. Inoltre se il giocatore si allontana troppo dal campo di battaglia un segnale sonoro lo avviserà di questo fatto, insieme a un messaggio lampeggiante sul display a testa alta. Premendo il tasto HELP si fa apparire sul display la rotta migliore per rientrare nella battaglia.

Per impedire che i giocatori facciano a pezzi i propri amici, una grande croce appare sullo schermo ogni volta che si tenta di agganciare con le armi un vascello del proprio schieramento. Si tratta comunque solo di un avviso, e se vi sentite particolarmente cattivi quel giorno potete fare liberamente esplodere le navi alleate (l'unica penalità è una leggera riduzione del punteggio finale).

Le semplici dimensioni della battaglia sono allo stesso tempo un punto forte e un punto debole del gioco. Alcune delle missioni più avanzate richiedono la distruzione di un grande numero di navi nemiche e mentre non c'è il rischio che la cosa diventi noiosa (i nemici sono agguerriti e danno sempre filo da torcere), potrebbe diventare ripetitiva.

Parlando di navi alleate, è un peccato che durante la battaglia non si possano scambiare messaggi con i compagni di squadriglia. La battaglia assomiglia troppo a "uno contro centomila" e alcuni occasionali messaggi che si congratulano per un buon colpo messo a segno non alleviano questa sensazione.

Le battaglie sui pianeti sono più interessanti degli scontri stellari, soprattutto perché spesso viene richiesto al giocatore di compiere una particolare missione e non solo di distrugge-

(sopra e a destra) Solo due esempi dei nemici che popolano la superficie dei pianeti. Il bulldozer è ispirato al protagonista di una serie a fumetti mai giunta in Italia (2000 A.D. Ro-Busters); Il cannone a impulsi (a sinistra) si incontra circa a due terzi della partita. Impedisce il passaggio della flotta attraverso una cruciale regione di spazio e naturalmente deve essere distrutto (indovinate da chi...).

Epic non è altro che uno sparatutto spaziale in 3D elevato al cubo, ma volendo si potrebbe dire che *Super Mario World* non è altro che *Manic Miner* elevato al cubo.

Versione ST

Veloce non è la parola giusta per questa grafica poligonale. Sembra quasi che il fido ST abbia in dotazione un coprocessore extra! La velocità di aggiornamento e stupefacente e se non vi basta avete tre livelli di dettaglio tra i quali scegliere. Il sonoro (musica esclusa) e mediamente buono, nonostante il rumore del motore della navicella lasci un po' a desiderare. Molto avanti nel gioco il programma richiede di inserire e togliere dischi con una frequenza un po' irritante.

Versione Amiga

Lasciate amici e nemici allibiti dalla velocità della grafica poligonale! Come al solito, è un po' più lenta rispetto alla versione ST, ma la cosa è compensata da un sonoro migliore. Il gioco è altrimenti identico, se non migliore, ed è altamente raccomandato.

Versione PC

Spiacenti, non è ancora pronta. La vedremo nei primi mesi dell'anno prossimo. Vanterà astronavi completamente ridisegnate, superdettagliate e ancora più numerose su modelli di PC più veloci. Non mancate di curiosare su K per maggiori dettagli.

(sinistra) L'arma totale in azione. Quest'arma rappresenta il massimo successo degli scienziati della flotta - nonostante spari solo a raggio cortissimo, fonde il metallo di qualunque cosa colpisca. Pochi colpi sono sufficienti per distruggere qualunque bersaglio. Notate la sfera blu che circonda la navicella: la sua trasparenza indica la forza degli scudi imbarcati.

(destra) Uno squadrone di tre caccia Rexxon passa proprio davanti ai laser della vostra nave. La fusione di esplosioni in e oggetti poligonali (già apparsa in F-29) è veramente azzeccata.*

re un certo numero di astronavi nemiche come avviene nello spazio. Inoltre, la grafica con cui vengono rappresentati i pianeti è ancora più degna di nota di quella vista in precedenza. Molti sono i tocchi di classe, come i giganteschi incrociatori che decollano dalle piattaforme di lancio, i massicci bulldozer minerari (e massiccio significa più grande di una montagna!) che si muovono per pianure desertiche, installazioni antiaeree, monorotaie e innumerevoli altri oggetti.

Come in *Wing Commander, Epic* alterna gli scontri veri e propri a intermezzi grafico-testuali nei quali vengono comunicati al giocatore gli sviluppi della trama. La trama varia secondo i successi e gli insuccessi ottenuti dal giocatore nelle varie missioni. E come in *Wing Commander*, è proprio questo elemento di "film interattivo" la parte del programma meno riuscita. Le varianti della trama sono limitate, e hanno tutte la tendenza o a farla continuare lungo la strada "vincente" o a farla terminare improvvisamente (una critica identica è stata mossa a *Robocop 3*). Per esempio, ottenere scarsi risultati in una battaglia è sufficiente per tornare alla flotta e trovarla decimata. Risultato: Fine del gioco. Le penalità per fallire in una missione possono essere severe, ma questa è ridicolo.

Un altro punto debole è la presentazione di queste sequenze. Troppo spesso consistono in una pagina di testo proiettata su un background di stelle in movimento. La cosa non presenterebbe problemi se si trattasse di eventi di secondaria importanza, ma è piuttosto deludente quando viene annunciata una vostra promozione o si scopre che la flotta in vostra assenza è stata decimata. In questi casi sarebbe stato più gratificante vedere qualche sequenza animata.

Le animazioni spaziali sono la parte migliore del programma, soprattutto quando al giocatore vengono mostrati eventi come la flotta che apre la formazione in seguito a un attacco. La coreografia di queste sequenze è meravigliosa: incrociatori, navi agricole e relitti si muovono goffamente per lo schermo mentre fregate e unità più leggere saettano da un punto all'altro - sembrano scene create dalla Industrial Light & Magic per un film della serie *Guerre Stellari*.

L'unica nota stonata è (guarda caso) l'accompagnamento musicale. Sorpresa sorpresa, è l'insopportabile *Marte* tratto dall'insopportabile *Planet Suite* di Holst. Certo, la musica è famosa ma è fin troppo familiare. E dopo la decima volta che la si ascolta si arriva a provare una sensazione di dolore fisico. Grazie al cielo ci viene data l'opportunità di eliminarla

Occasionalmente c'è uno stacco che mostra una delle navi base Rexxon, insieme a un paio di capitani alieni che si scambiano portentosi esempi di dialogo - ma questi momenti sono rari e, per essere onesti, non molto efficaci.

In ogni caso, queste animazioni non intaccano la struttura del gioco, e le critiche che rivolgiamo loro sono puramente formali. Come sparatutto immediato e dalle grandi scenografie, *Epic* è un prodotto eccellente.Mentre siete impegnati in combattimento intorno a una portacaccia Rexxon con sciami di avversari decisi a farvi la pelle considerazioni di questo tipo diventano secondarie!

MA NON CI SIAMO GIÀ VISTI?

Sensazioni di *deja vu* sono comuni mentre si gioca a *Epic*. Ecco una miniguida ai film che più palesemente hanno... ehm... ispirato i progettisti:

GALACTICA

Le avventure di "Starbuck" e amici si fecero una fama a loro tempo (verso la fine degli anni '70) per essere lo show che meglio riusciva a sprecare un milione di dollari a episodio. Per essere onesti, era difficile capire dove andassero a finire tutti quei soldi - set di cartapesta, alieni di gomma e sequenze di effetti speciali ripetute all'infinito fecero di questa serie la sorellina povera (alla partenza come all'arrivo) di *Guerre Stellari*.

Nessun premio a chi indovina che la trama è ispirata a Galactica - la ricerca di un nuovo pianeta abitabile attraverso un'intera galassia da parte di una flotta di umani inseguita da alieni robotici. *Epic* sfrutta all'ingrosso gli elementi del telefilm. Le portacaccia umane sono chiaramente tratte dalla serie mentre i caccia Rexxon riecheggiano le unità Viper pilotate dai protagonisti.

GUERRE STELLARI

Ricordate il canalone di *Guerre Stellari*? E il cannone a ioni de *L'Impero Colpisce Ancora?* E il generatore di scudo de *Il Ritorno dello Jedi*? I progettisti di *Epic* indubbiamente sì. La stessa navicella protagonista ricorda da vicino il caccia ribelle "Ala ad A", poco noto ma presente nella grande battaglia de *Il Ritorno dello Jedi*.

STAR TREK

Splen... splon... splan... splon... Popopo... popopopopo... PO PO! (Vossssh) Ah, un autentico classico. Non perdetevi gli "Uccelli da Preda" klingoniani. Come direbbe Spock: "Affascinante..."

K grafica K K

K idea K K

K VOTO

👍	👎
IGrafica 3D incredibilmente veloce	Alcune battaglie sono lunghissime
Azione frenetica ed emozionante	Giocabilità dallo spessore scarso
Buone sequenze animate	La musica dà presto sui nervi.

839 ST

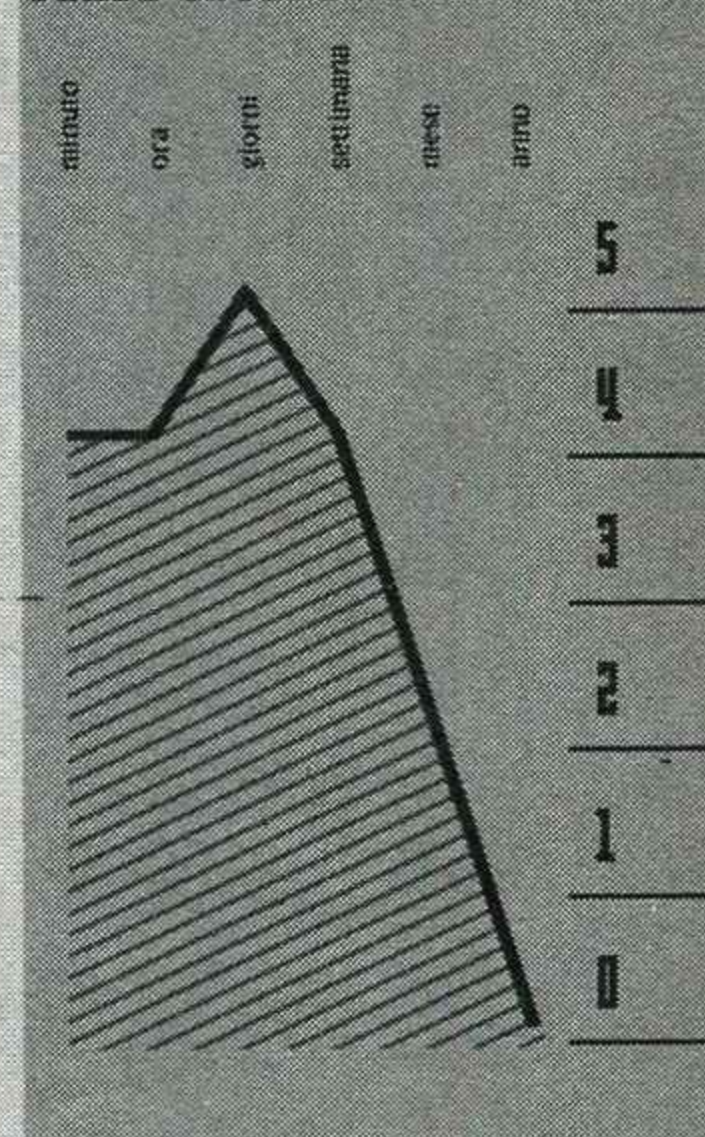
G	IQ.	A	FF
10	4	5	8

839 AMIGA

G	IQ	A	FF
10	4	6	8

Aaaargh! Che diavolo succede? Dov'è la battaglia? Dov'è la flotta? Dov'è la mia mamma? *Epic* può suscitare molta confusione all'inizio, a causa delle immense dimensioni del campo di battaglia. Le cose iniziano ad andare per il verso giusto molto in fretta, però. Le prime missioni sono molto brevi e, date le premesse, possono dare luogo a un senso di delusione. Non temete, compiti ben più gravosi (e giganteschi) vi attendono. L'alternarsi di scontri planetari e spaziali è un elemento di varietà all'interno dell'avventura, ma dato lo scarso spessore complessivo del programma è facile che una sensazione di noia subentri dopo non molte partite.

CURVE INTERESSE IMPREVISTO

minuto
ora
giorni
settimana
mese
anno
5
4
3
2
1
0

Genere Sparatutto a piattaforme
Casa Core Design
Sviluppatore in casa
Prezzo L49000

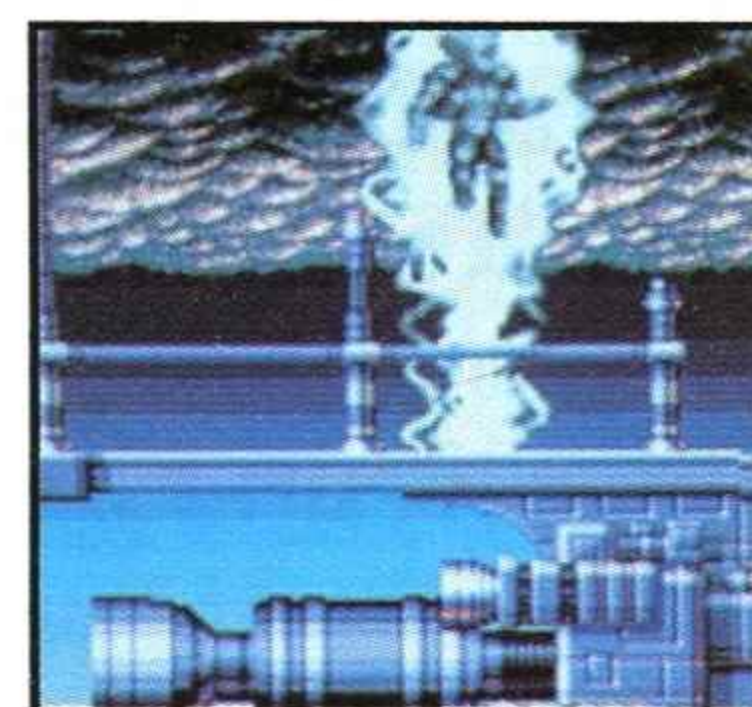
WOLFCHILD

C'era un uomo, e quest'uomo aveva un figlio. L'uomo, Kal Morrow, divenne uno dei più brillanti scienziati genetici al mondo, mentre suo figlio, Saul, divenne un atleta di fama internazionale. Ma le ricerche di Morrow, dirette ad incrociare i geni umani con quelli animali, erano destinate ad a-vere conseguenze terribili. Uomini appartenenti a una losca organizzazione di nome Chimera, anch'essa impegnata in ricerche scientifiche per scopi militari, vennero a conoscenza dei progressi di Morrow, e lo rapirono dal suo laboratorio costruito su una montagna isolata e inaccessibile. Oggi Morrow, tenuto prigioniero e strettamente sorvegliato da Chimera, sta creando per loro il guerriero definitivo, metà uomo-metà animale, combinando l'intelligenza della mente umana con l'istinto assassino della bestia. Sguinzagliati nel pianeta, questi mutanti permetteranno a Chimera di conquistare il mondo.

A meno che...

Saul, inferocito dal rapimento del padre e deciso a vendicarsi, siede alla console del genitore nel laboratorio abbandonato; ad un tratto il suo sguardo si posa sulla macchina prototipo costruita da Kal prima del suo rapimento. La macchina -teoricamente- è in grado di trasformare un normale essere umano in una creatura mostruosa con la forza, il coraggio e l'agilità necessari per penetrare nelle difese di Chimera e liberare il prigioniero. Senza esitazioni Saul entra nel dispositivo, gira un interruttore, un fascio di luce lo avvolge e... ecco a voi WOLFCHILD!

È con questo elaborato scenario, accompagnato da una grande sequenza di apertura, che inizia l'ultimo platform di Simon Phipps, il creatore di *Rick Dangerous*. Strutturato su cinque livelli per un totale di oltre 400 schermi, *Wolfchild* è un velocissimo gioco d'azione che unisce la destrezza di un platform gioco d'azione che unisce la destrezza di un platform preciso al pixel con scene d'azione tipiche di sparatutto come Strider, il classico coin-op della CapComus. Per la verità, Wolfchild non offre nulla di

(Sopra) Quando viene in possesso del Colpo Tri-Direzionale, le possibilità di Wolfchild aumentano considerevolmente, in quanto riesce ad attaccare i nemici sopra, sotto e di fronte a lui.

(Sinistra) Un'accecante colonna di energia elettrica, simile a quella che accompagna la trasformazione da uomo a lupo, trasporta Saul all'inizio di ogni nuovo livello.

particolarmente straordinario o innovativo per quanto riguarda il design - a parte l'idea della trasmutazione , ma questo è un aspetto che diventa presto insignificante appena la giocabilità semplice e senza fronzoli si impadronisce del giocatore. Si tratta allo stesso tempo di un'efficace revisione della storia dell'uomo-lupo e di un divertente platform, con il vantaggio di un'estrema giocabilità, di un design impeccabile e di una intensità di azione che spazza letteralmente via produzioni del genere di Switchblade...

I designer Simon Phipps ha lottato a lungo per produrre autentici giochi per computer in stile console, e Wolfchild rappresenta il suo risultato migliore. Anzi, IL risultato migliore in assoluto per questo genere...

Il compito del giocatore in ognuno dei cinque livelli è semplice: dal punto di entrata all'angolo estremo della mappa, lottare ed aggirarsi all'interno di un tortuoso labirinto, fino al punto in cui appare il guardiano di fine livello per la battaglia che determinerà la fine della partita o l'accesso allo stage successivo. È la presenza di una vera e propria legione di nemici, ben determinati a vanificare i progressi del giocatore, che aggiunge un ulteriore tocco di interesse alla faccenda, e che dà al gioco i suoi elementi frenetici e tipicamente arcade.

La "fanteria" insegue il giocatore per tutte le piattaforme con un notevole volume di fuoco, mentre altri si occupano dei cannoni rotanti di dimensioni giganti, conducono un mitragliamento sistematico da veloci alianti o sbucano fuori all'improvviso da locazioni inattese. La natura specifica della minaccia differisce da livello a livello, seguendo un tema che si adatta perfettamente alla trama del gioco.

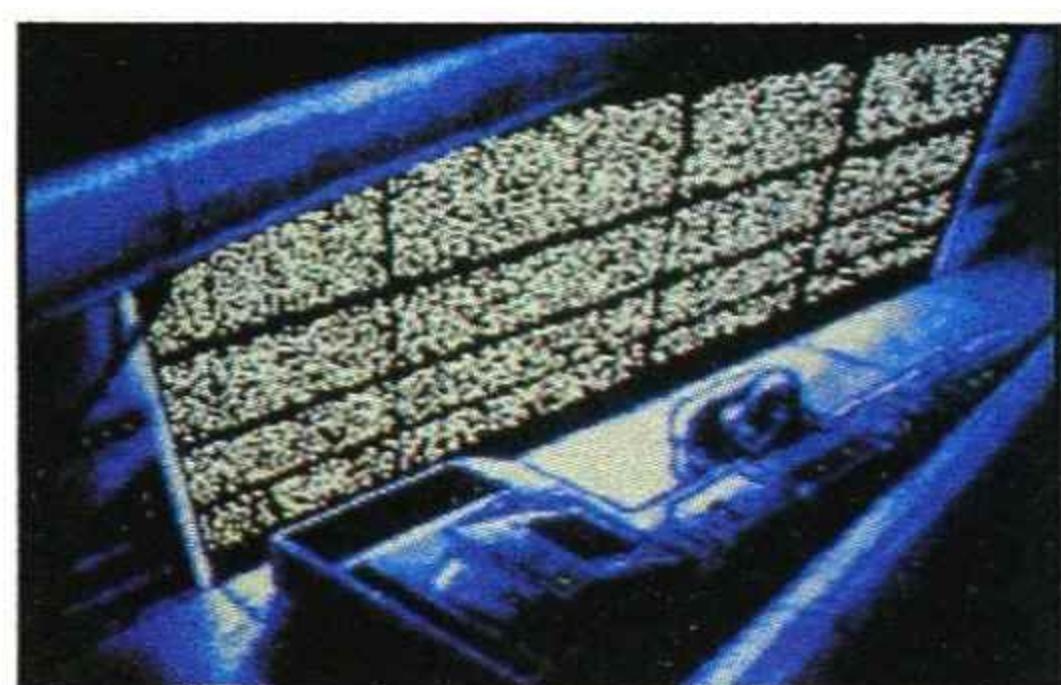
I nemici che il giocatore affronta sono il risultato degli esperimenti genetici di Chimera, e ogni livello è protetto da una razza specifica; nel primo livello si combatte contro uomini-uccello, mentre nel secondo ci si trova di fronte a diverse varietà di pseudo-rettili; i guardiani del terzo sono dei guerrieri-insetto e così via, finché il giocatore non raggiunge i laboratori veri e propri di Chimera, dove deve affrontare una bizzarra specie di mutanti non ancora terminati ed esperimenti falliti che emergono dalle incubatrici. Decisamente non e un bello spettacolo.

È il concetto dell'"uomo lupo" che conferisce al gioco i suoi caratteri più interessanti. Il giocatore controlla all'inizio un personaggio umano, il già citato Saul, che, per l'appunto, ha caratteristiche tipicamente umane - correre, saltare, tirare pugni... tali caratteristiche già di per sé sono sufficienti per abbattere un buon numero di avversari all'interno del raggio d'azione. A causa di scherzi dell'ingegneria genetica, il lupo dentro Saul può essere scatenato soltanto quando l'energia raggiunge un certo livello, ovvero quando si colleziona un numero sufficiente di pod energetici. A quel punto un colonna di elettricità scende dal cielo e trasforma Saul in *Wolfchild*, un ibrido uomo-animale che ha le stesse capacità di movimento dell'uomo ma diversi attributi extra. Il più evidente, ed utile, miglioramento genetico, è la possibilità di creare lampi di energia elettrica e scagliarli contro il nemico. Il pugno puro e semplice viene abbandonato per fare posto a questa tecnica decisamente più mortale, che permette a *Wolfchild* di eliminare nemici anche a lunga distanza e, una volta collezionati i power-up giusti, di attaccare in una larga varietà di modi interessanti e letali.

Oltre a questa abilità elettrica, la nuova incarnazione di Saul gli permette di spiccare salti notevolmente più lunghi (il che torna particolarmente utile in situazioni dove altrimenti sarebbe necessario un grado di precisione notevole), e, nei quadri successivi, di infrangere senza problemi blocchi e barriere che conducono a nuove parti del livello. Nelle vesti di Wolfchild, Saul è un personaggio decisamente più potente, principalmente perché in possesso di armi più efficaci, ma in ogni caso, pur con questi accorgimenti, il suo compito non comunque dei più semplici. I colpi degli avversari producono comunque effetti devastanti, e se i continui attacchi a cui viene sottoposto riportano la sua energia sotto il livello di trasmutazione, l'aspetto di uomo-lupo non può essere mantenuto, e Saul torna di nuovo ad assumere la più debole forma umana.

Il modo in cui i power-up sono distribuiti lungo il percorso, combinato con il costante fuoco di sbarramento effettuato dai nemici significa che, secondo la sua abilità, il giocatore si troverà a passare regolarmente fra i due tipi di personaggi. Questo è un ulteriore tocco di difficoltà, in quanto si è costretti ad alterare il proprio stile di gioco per riuscire a trarre il meglio dalle caratteristiche dei due protagonisti. Siccome Saul può attaccare soltanto con i suoi pugni a breve distanza, un diverso set di tattiche si rende necessario per lui rispetto a Wolfchild, che riesce ad attaccare bersagli da un lato all'altro dello schermo con i suoi raggi energetici. Una tattica di gioco accorta e misurata è importante per Saul, non soltanto a

Durante il caricamento, il giocatore assiste ad una sequenza d'apertura in stile cinematografico che racconta brevemente la storia. Il logo Wolfchild appare sullo schermo, e la "macchina da presa" scende da un cielo stellato...

...al laboratorio genetico di Kal Morrow, situato in cima ad una montagna ricoperta di neve.

All'interno Saul, il figlio di Kal, siede al banco di lavoro del padre, mentre una grande quantità di monitor rumoreggia dietro di lui. Ad un tratto il suo sguardo cade sul dispositivo di mutazione; il resto è storia

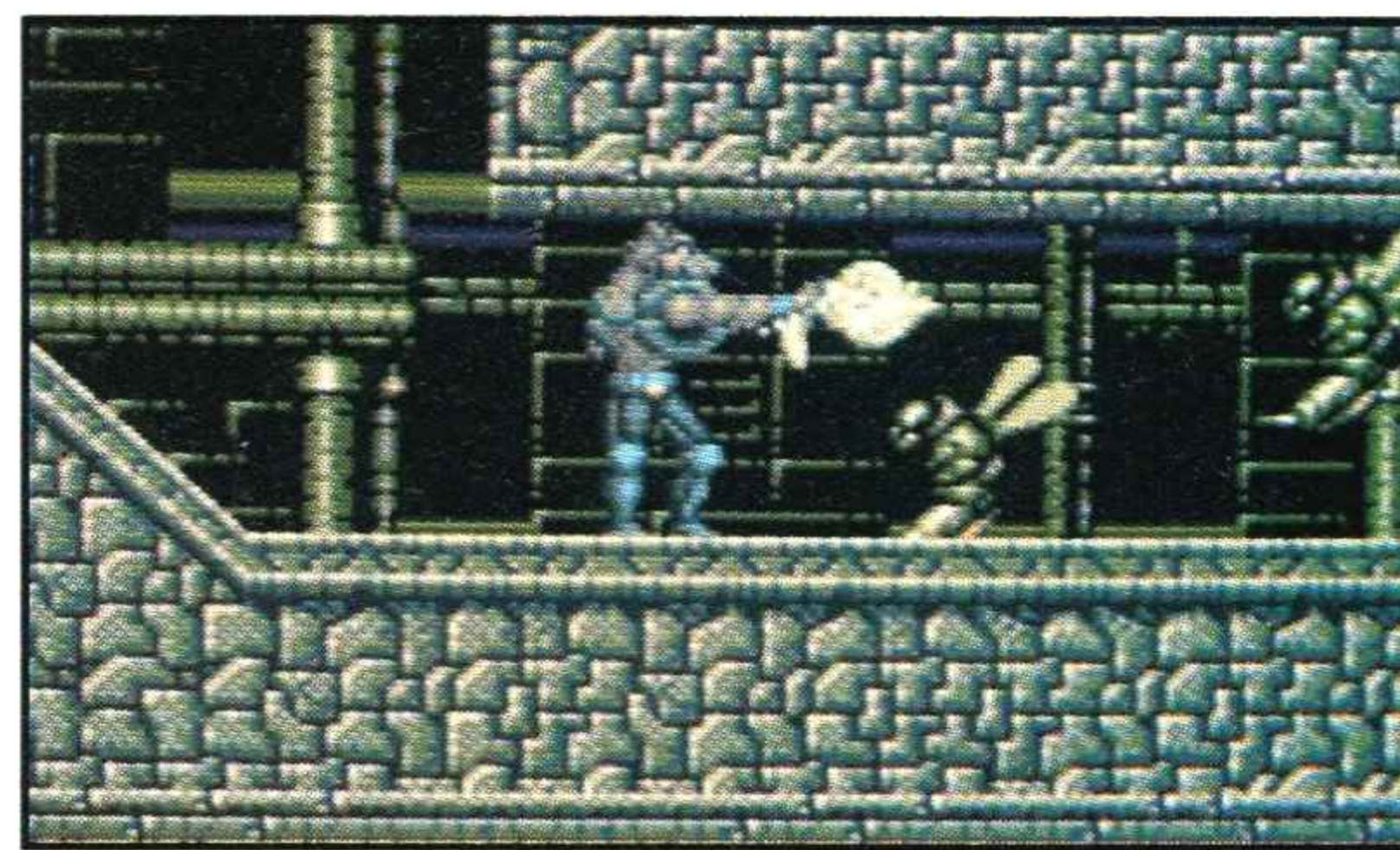
confronta & contrasta

Ironia della sorte, andiamo a finire con il comparare Wolfchild al seguito di uno dei precedenti giochi di piattaforme di Simon Phipps. Switchblade II, che era basilarmente una versione estesa dell'ottimo originale, simile a Wolfchild per molti aspetti - la combinazione di piattaforme e duro combattimento, il veloce scrolling in otto direzioni, le piattaforme fasulle, le trappole e i trucchetti. Ma mentre Switchblade II è indubbiamente uno dei membri più onorevoli di questo genere, Wolfchild lo batte sul terreno della classe pura e semplice. Tanto per cominciare è più veloce, ed il suo aspetto combattivo incrementa l'azione invece di inibirla: in Switchblade II, combattere le guardie sembrava essere un ostacolo ai progressi del giocatore, e alla fine era anche noioso. Inoltre Wolfchild emerge vincitore anche sotto il profilo della scelta delle armi, presentando più varietà (otto, contro le sei di Switchblade), con conseguente miglior impatto visivo. Switchblade II e Wolfchild non sono molto differenti concettualmente, solo che Wolfchild è realizzato molto meglio, e per questo si guadagna l'oro senza esitazioni.

causa della sua minore forza d'attacco, ma perché nella condizione umana il giocatore ha il 50% di energia in meno, ed quindi più vicino alla morte. Quando ci si trova nella condizione umana, trovare gli energy pod che permettono la trasformazione in lupo deve essere l'obiettivo principale, soprattutto verso la fine del livello, dove i raggi energetici sono indispensabili per combattere ad armi pari con i guardiani.

Ogni livello - a parte il primo, che risulta notevolmente più facile per permettere al giocatore di prendere confidenza con le regole di gioco e prepararlo a compiti più duri - è una specie di labirinto che consiste di circa 80 schermi (10 x 8). Sebbene nessuno dei livelli sia effettivamente "labirintico", lo schema di ognuno di essi, e la disposizione dei guardiani rendono il passare da uno all'altro in breve tempo molto più difficile di quanto potrebbe sembrare ad una prima occhiata. Il modo in cui essi sono stati progettati permette a Saul di esplorare liberamente, cercare oggetti utili, bonus, scorciatoie o stanze segrete, che sono appena accennate sullo schermo e che aspettano di essere scoperte dai giocatori più attenti.

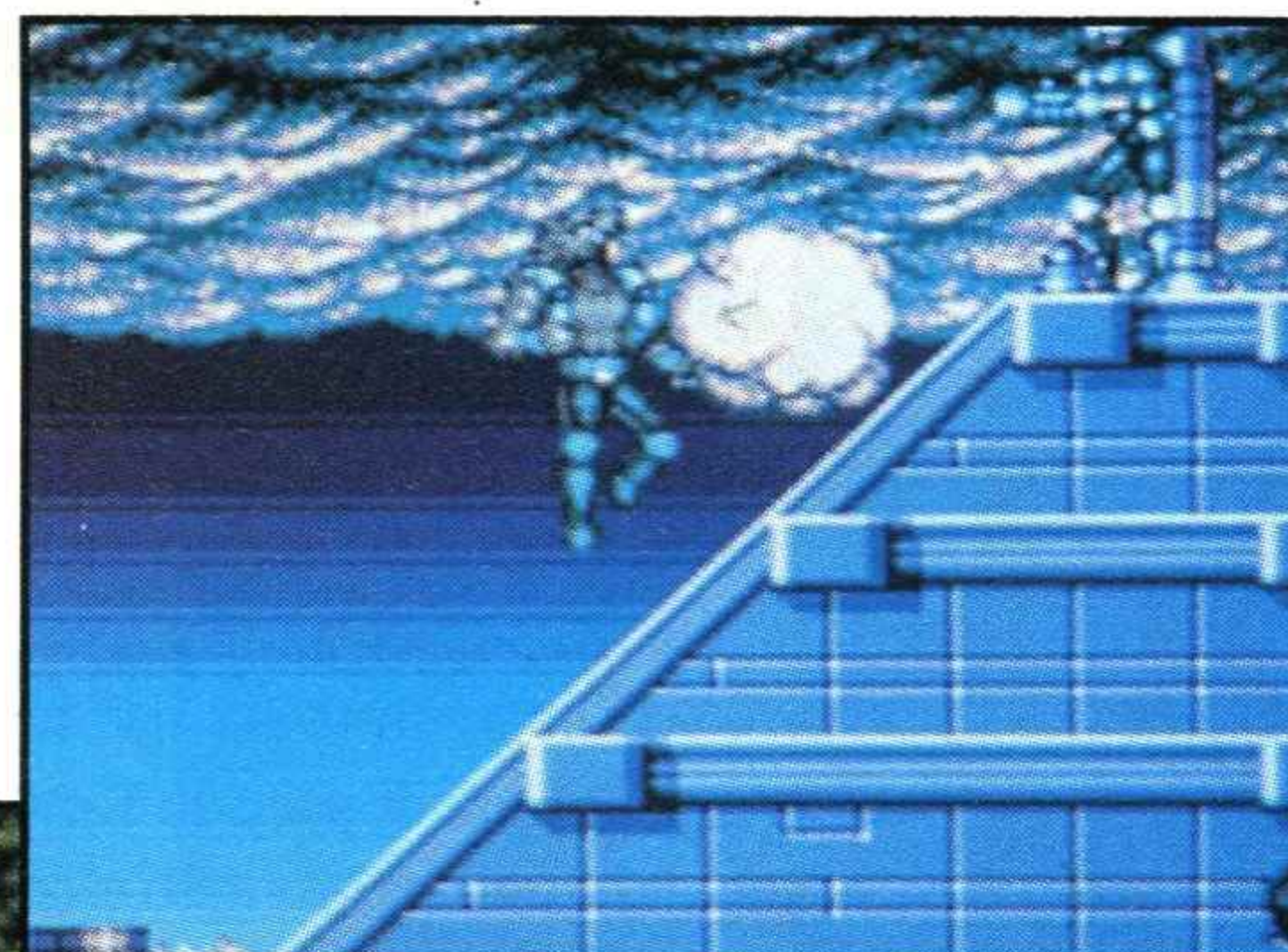
Come la precedente opera di Simon Phipps, *Rick Dangerous*, anche in *Wolfchild* un elemento importantissimo del gioco è la struttura dei vari livelli. Le piattaforme sono disposte in modo che i salti debbano essere considerati ed eseguiti con la massima precisione, senza menzionare trucchetti vari: piattaforme difettose che si schiantano al suolo, pavimenti con botole annesse, ed una vasta scelta di trappole e piante carnivore sono soltanto una parte dei pericoli presentati dallo scenario.

Imparare a riconoscerli ed affrontarli è più una questione di buon senso e di prove ripetute che altro, come riuscire a trovare il punto giusto per lanciarsi da una piattaforma in movimento, ad esempio. Spesso quelli che sembrano appigli sicuri fanno precipitare il giocatore in una trappola, o in qualche altro dispositivo fatale. Con il progredire del gioco si impara a ricordare le locazioni di queste piattaforme ingannevoli, e si può, come in Rick Dangerous, cambiare la direzione del salto mentre si è in aria per evitarle. Il risultato sullo schermo, quando in azione c'è un giocatore esperto, è soddisfacente, con Saul che svicola e salta intorno ad un terreno di gioco irto di pericoli. *Wolfchild* punisce molto duramente il giocatore che commette un errore, e ancora una volta questo dovuto alla costruzione fisica dei livelli. Se un salto viene eseguito male, o la piattaforma di atterraggio viene mancata, il giocatore può ritrovarsi molto indietro rispetto al punto in cui si trovava, ed trovarsi ad affrontare di nuovo diverse sezioni per ritornare al punto di partenza e ritentare il salto. Per quanto molti potrebbero trovare tutto questo troppo difficile e penalizzante, in pratica lo scopo ultimo è "disciplinare" il giocatore, e potete essere sicuri che sarete molto più attenti la volta seguente, dopo aver sperimentato una cosa del genere. Dal momento che situazioni di questo tipo non accadono troppo spesso, il tutto non risulta frustrante e l'effetto finale è positivo. Quando Wolfchild non sta eseguendo un salto azzardato per superare un dirupo, o prendendo a calci qualche mostroide genetico, può dedicarsi alla ricerca dei power-up o dei bonus, che in questo gioco abbondano. Parecchi si trovano disseminati lungo il percorso, mentre altri sono nascosti in casse che devono essere rotte per rivelarne il contenuto. Gli energy pod sono senz'altro i più importanti da collezionare, per riuscire a trasformare Saul; inoltre ci sono altri utili oggetti, come una barra di estensione d'energia che raddoppia l'energia di Saul,

L'atmosfera si riscalda al terzo livello, quando Wolfchild viene attaccato da uno sciame di insetti dai pungiglioni letali. Può scappare verso sinistra, ma questo non migliora la sua situazione, per la presenza di una locusta gigante... Meglio attendere e combattere, specialmente con l'utilissimo boomerang.

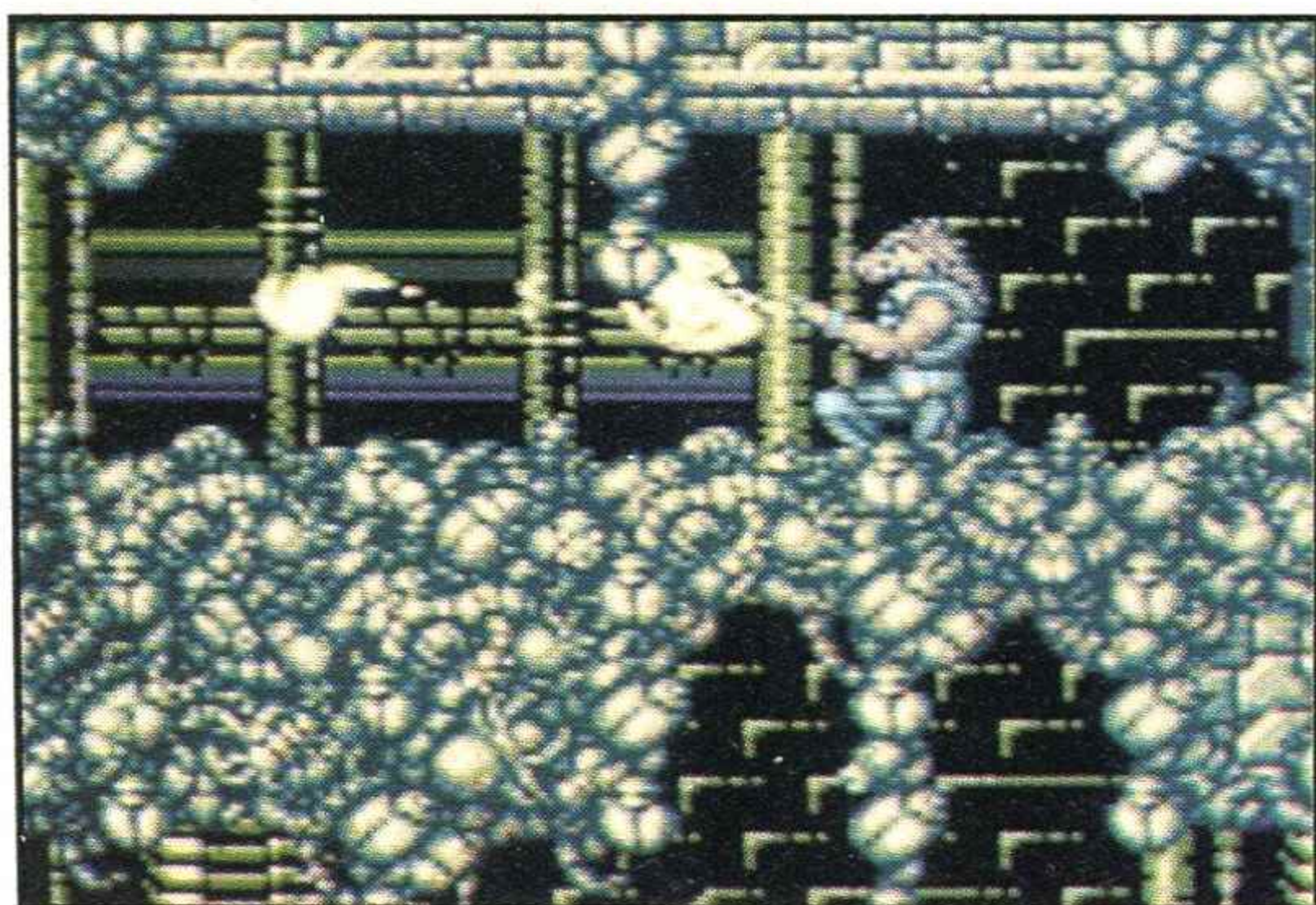
Versione Amiga

Musica ed effetti sonori sono ben usati, l'azione è circondata da una splendida atmosfera. La colonna sonora che accompagna le sequenze animate introduttive sfrutta al massimo le potenzialità dell'Amiga ed è completata da un vibrante battito in stile Terminator. Tutto questo è racchiuso in due dischi (anche se è richiesto il minimo di cambio dei dischi) e si dimostra di essere di ottima qualità e richiede solo mezzo mega. Molto Carino ;

Versione ST

Sfortunatamente i possessori dell'ST non godranno dei benefici dello scorrimento parallattico dell'Amiga e naturalmente il sonoro non è così bello. A parte questi particolari il resto è uguale.

Quando Wolfchild ha sconfitto il grande uccello guardiano alla fine del primo livello, il palo su cui situato brucia, e precipita...

...nella densa vegetazione della foresta sottostante, dove inizia il livello seguente.

(Sinistra) Una volta dentro, fra gli alberi ed i rami, le cose si fanno molto più difficili. Attenzione alle piante carnivore, alle trappole e ai pozzi-tranello, irti di spuntoni mortali.

permettendogli di sopportare più colpi e di conseguenza di passare più tempo nella versione lupo.

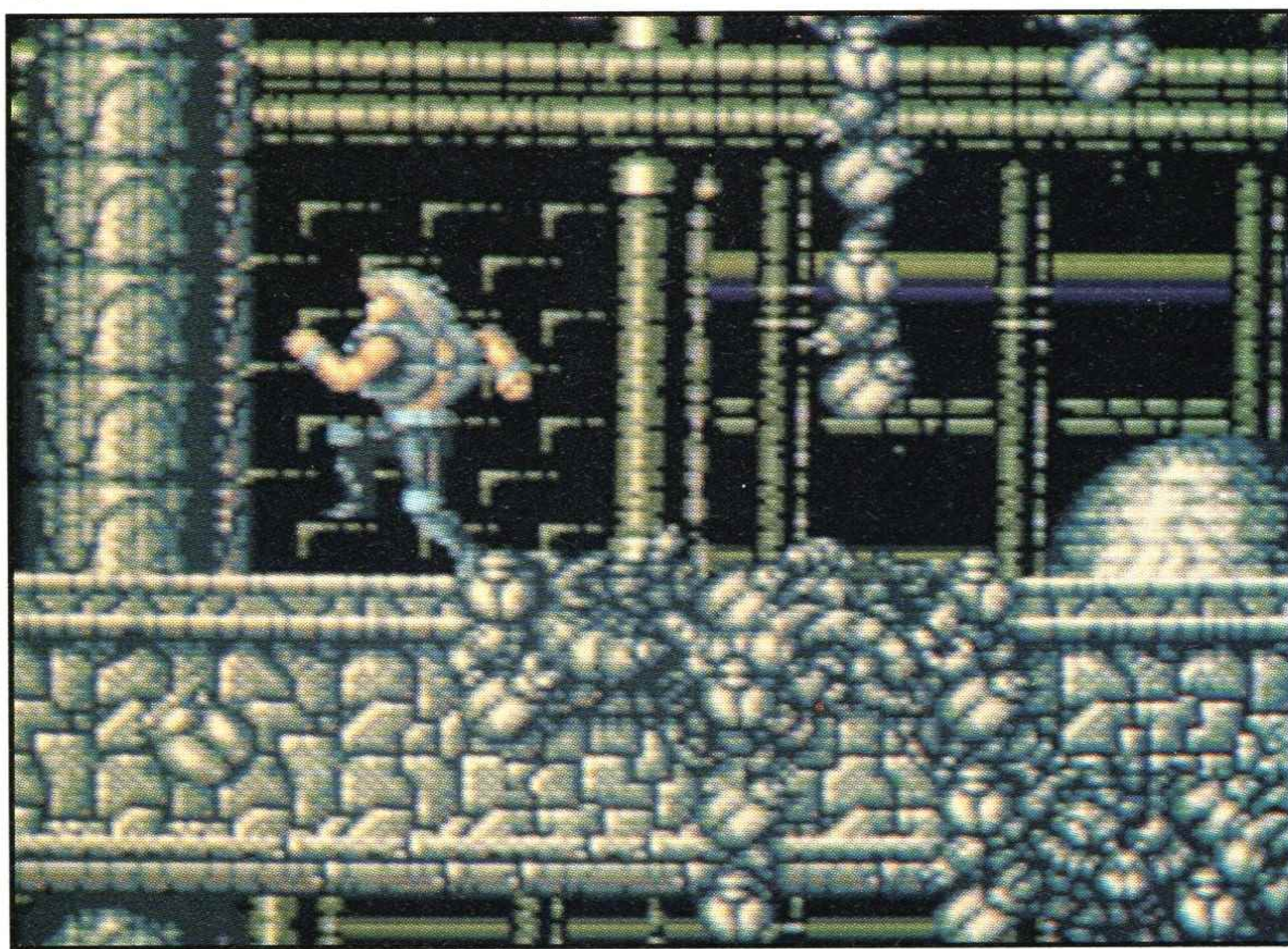
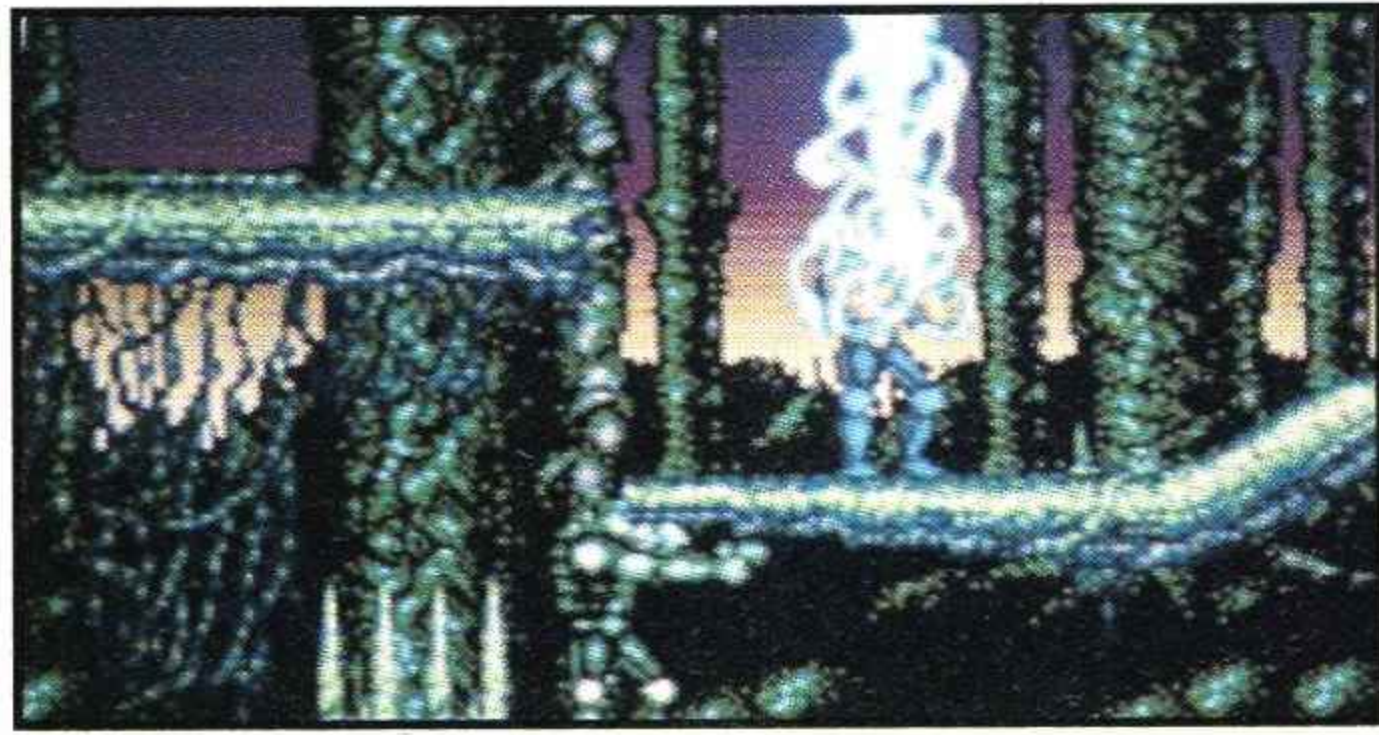
Ancora, il giocatore può avere altri vantaggi collezionando tutte le lettere delle parole BONUS o EXTRA, disposte a casaccio per il livello come i power pod. La prima parola, quando completata, incrementa il punteggio di 20,000 punti, mentre la seconda fornisce a Saul una vita extra. Infine, come ulteriore complemento al gioco, esiste tutta una serie di bonus alla Mario Bros che aspettano solo di essere trovati. Molti sono completamente invisibili, e si possono trovare soltanto per caso, mentre altri sono nascosti in anticamere con entrata segreta. Soltanto i giocatori più assidui riusciranno a trovarli.

Particolarmente interessante è il modo in cui il programma altera la distribuzione di oggetti a seconda dello stato del giocatore. Siccome i power-up del lupo non servono a nulla a Saul, questi appaiono soltanto quando è attivo il lupo. Se una cassa che contiene un Pugno Tridirezionale viene aperta dal Saul umano, in essa saranno contenuti solo bonus di punti o di energia. È solo una piccola finezza, e non esattamente un elemento fondamentale, ma è un gradevole extra che sottolinea la cura impiegata nella realizzazione di questo programma in ogni aspetto della sua giocabilità.

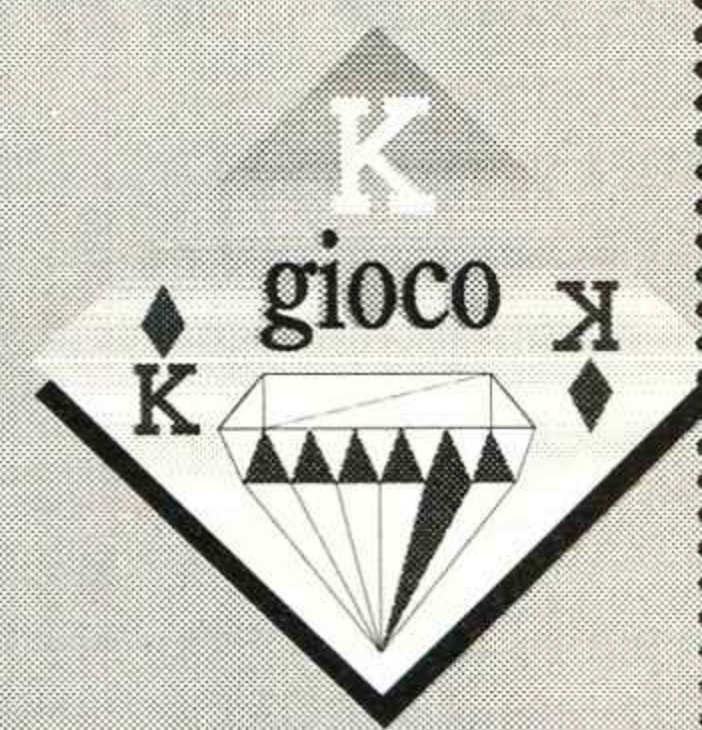
Qualcuno potrà lamentarsi per la mancanza di innovazioni spettacolari, ma almeno per me e per il mio denaro, è proprio questa mancanza di elementi, diciamo, di distrazione che permette al giocatore di arrivare subito al nocciolo dell'azione, ed è questo che rende il gioco estremamente divertente da giocare. È un gioco molto più scorrevole della maggior parte di quelli che si trovano attualmente nelle sale giochi, ed è presentato in una maniera eccellente, con una facilità di controllo eccezionale. Insomma un ottimo gioco, semplice, istintivo e estremamente coinvolgente.

Se c'è una cosa che deve essere sottolineata in modo particolare, e che rende *Wolfchild* grande, è l'estrema velocità con cui le cose accadono in questo gioco: l'assalto costante dei nemici costringe il giocatore a muoversi incessantemente, e la combinazione delle corse e dei salti funziona ancora meglio che nei giochi della serie *Switchblade*. Nei rari casi in cui l'azione ha un attimo di tregua, le magnifiche animazioni, particolarmente per quanto riguarda armi ed effetti pirotecnici associati, provvedono una meravigliosa festa per gli occhi. Una critica: si sarebbe potuto lavorare di più sulla figura del personaggio centrale. Per un gioco così palesemente ispirato, almeno in parte, a Strider, non sono presenti molte acrobazie. Ulteriori contorsioni e capriole avrebbero elevato questo gioco a livelli spettacolari. Queste omissioni minori comunque non devono allontanare nessuno da questo eccellente gioco d'azione.

È davvero qualcosa di troppo bello per lasciarselo sfuggire, quindi non fatelo...

Il livello 3 è qualcosa da brividi lungo la schiena. Basato sul regno degli insetti, consiste di ogni tipo di bozzoli e nidi vari, animati in modo superbo per dare al tutto una sensazione di "larvoso". Uuurgh! Per aggiungere un tocco di claustrofobia, la struttura del livello, lungo come gli altri, è molto più dissestata, con viottoli stretti e punti in cui il panorama sembra chiudersi attorno al giocatore. Gli alieni sono ovviamente insettiformi, con enormi locuste, mosche, vespe ed altre orribili mutazioni niente affatto simpatiche.

Una cosa che va citata sopra tutte le altre, e che rende *Wolfchild* grande, l'estrema velocità con cui le cose accadono in questo gioco: nei rari casi in cui l'azione ha un attimo di tregua, le magnifiche animazioni, particolarmente per quanto riguarda armi ed effetti pirotecnici associati, provvedono una meravigliosa festa per gli occhi.

(Sopra) L'unico modo in cui Saul può procedere nel livello 2 è usando gli alberi giganti situati sulle piattaforme. Occhio a dove si mettono i piedi, comunque, perché alcuni rami sono più deboli degli altri, e cedono quando vi si cammina sopra. Spesso l'unica via d'uscita è utilizzare gli alberi, saltando dall'uno all'altro fino alla fine del livello.

(Sinistra) Le cose si mettono male per il Saul disarmato? No problem! Raccogliete l'energy pod ed ecco il famoso lampo di elettricità...

K gioco K

K VOTO

Feeling e velocità superbi. Ottima animazione. Parecchi combattimenti.

Cinque livelli sono abbastanza?

905 AMIGA

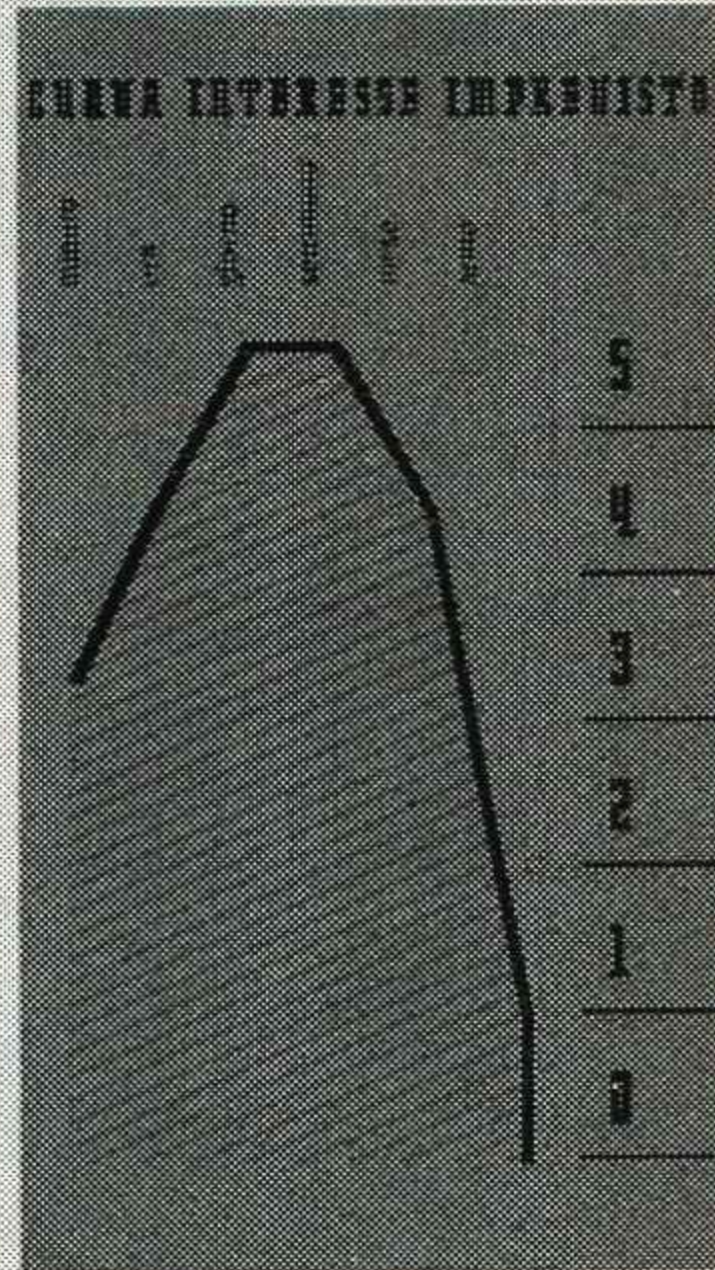
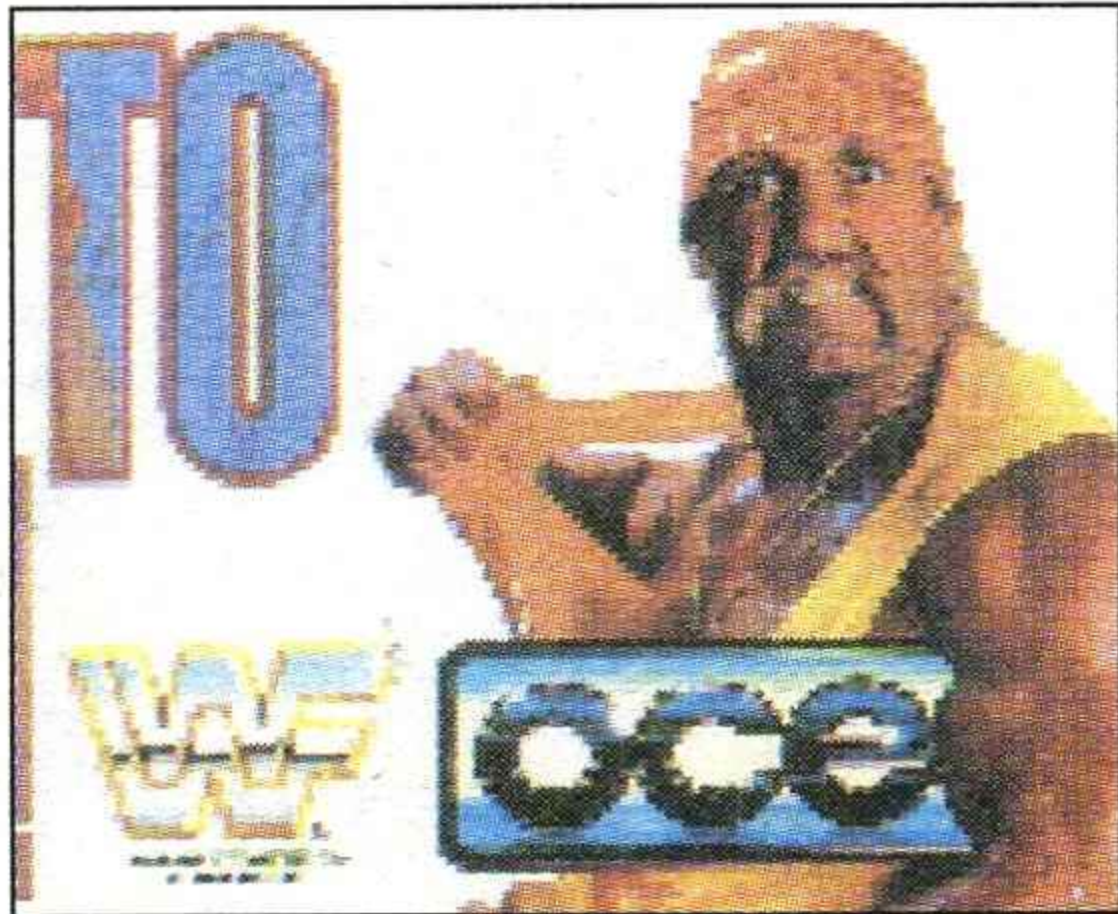
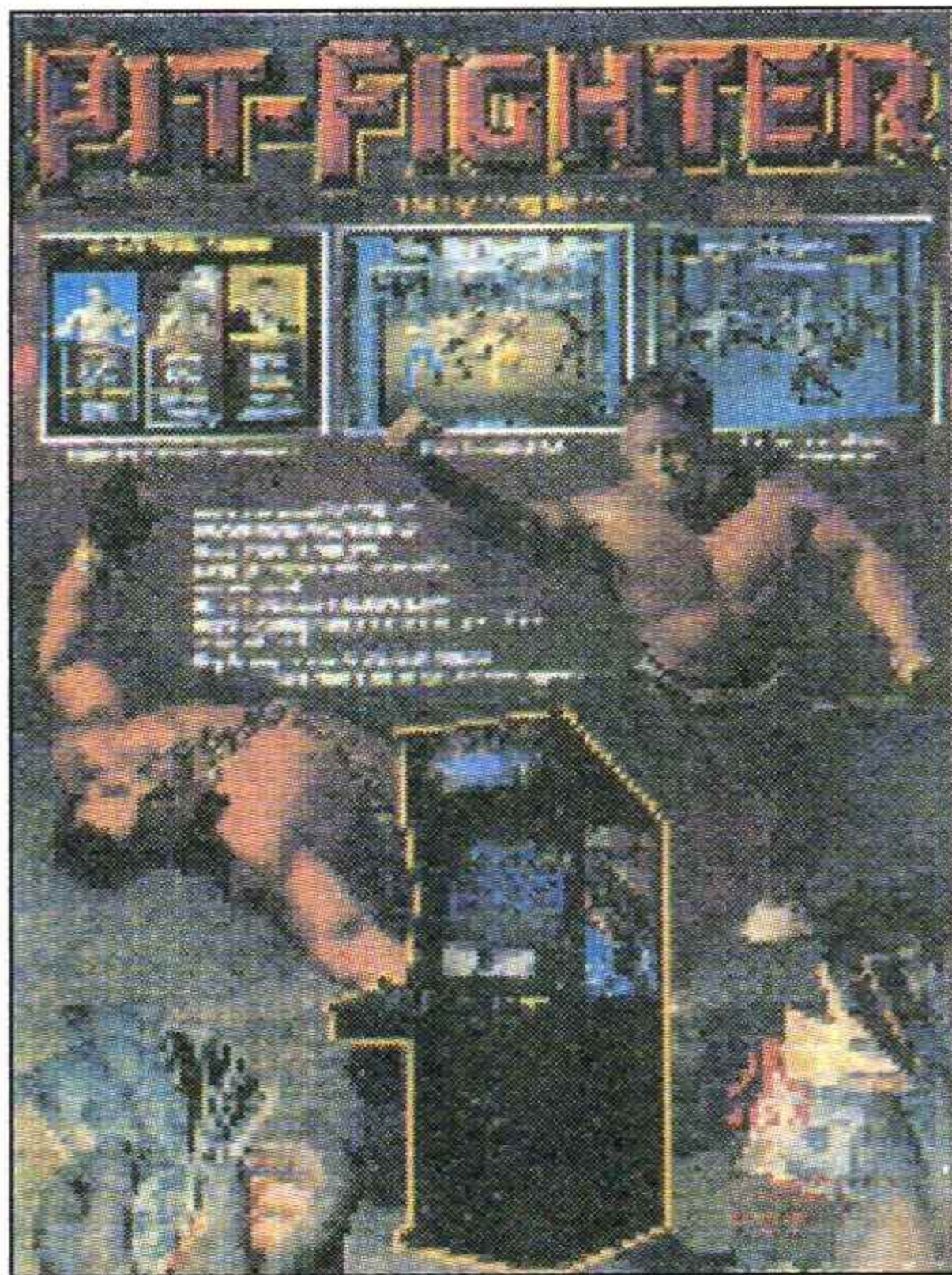
G	QI	A	FK
8	4	7	9

La curva di difficoltà di *Wolfchild* è ben strutturata, con un tocco particolarmente gradevole all'inizio del gioco. Il primo livello, un vasto galeone spaziale, è soltanto un ottavo della misura dei livelli successivi, ed è studiato specificatamente per far partire il giocatore con il piede giusto. Il fatto che sia piuttosto facile da completare, significa che il giocatore si sente gratificato molto presto, il che accresce l'entusiasmo per le missioni da affrontare in seguito. Troppi giochi alienano le simpatie dei giocatori fin dall'inizio, diventando troppo difficili troppo presto, e *Wolfchild* supera questo ostacolo con stile . Il quarto livello è due volte più grande del normale, presentando ben 160 schermi, e rappresenta un lavoro piuttosto impegnativo per chiunque. Consistendo soltanto di cinque livelli però, ho dei dubbi sull'effettivo impegno che questo gioco rappresenta per gli appassionati di giochi a piattaforme più esperti. I molti elementi extra che appaiono durante il progredire del gioco sicuramente aggiungono longevità a *Wolfchild*, ma dubito che è, una volta completato, si possa essere spinti a giocarlo di nuovo. Non che sia un grosso crimine: a quanti giochi che avete completato giocate ancora?

CURVA INTERESSE IMPREVISTO

AMIGA NEWS

PIT-FIGHTER

WWF ocean

WWF	L.29.900
Pit Fighter	L.29.900
Turtles II Coin-up	L.49.900
The Simpson	L.29.900
G-Loc	L.29.900
Lotus II	L.49.900

500 cc Motoma....59000
688 Subattack 49900
A-10 Tank Killer...79900
A.D.S. 29900
Armour Geddon...49900
Atomino 49900
Back to Future 3 ..29900
B.A.T. 59900
Battlechess..........59900
Centurion.............59000
Champion Driver .49900
Chuck Yeager's ...59900
Cohort..................49900
Damocless...........49900
Damocless Miss .24000
Darckman 29900
Double Bill 59900
Dragon Fighter 49900
Dragon's Lair 2....99900
Duck Tales 49900
Dungeon Master ..49900
Eye of beolder 69900
F1 Gp Circuit 29900
F15 Strike E. II....79900
F19 Stealth F.......69900
F29 Retalietor......49900
Final Flght 29900
Flight of Intruder ....
Formula 1 3D.......49900
Full Metal Planet..49900
Geisha 59900
Gengis Khan........59900
Gods....................49900
Golden AXE.........49900
GP Tennis M. 49900
Harpoon...............59000
Heroes Quest 89900
Hunter..................49900
I Play 3D Soccer..59900
Imperium 49900
Ishido 59900

Kick Off 2.............29900
last Battle.............49000
Last Ninja 3 ....
Lemmings............49900
Life & Death.........49900
Lotus Turbo 49900
Lupo Alberto 29900
Mancheste Unit. ..49900
Metal Master........59900
Merchants Colony49900
Mercs...................29900
Mig 29 Superfulc. 69900
Monkey Island 69000
Murder In Space..59000
NAM 1975 49900
Navy Seals 29900
Out Run Europe ..29900
Panza Kick Box. ..29900
PGA Tour Golf.....59900
Player Manager...49900
Power Monger 59900
Power Up.............49900
Predator 29900
Prehistorik 29900
Premier Collect. ...49900
Pro Tennis T. 2....49900
Railroad Tycoon ..79900
RBI Baseball 2.....49900
Return to Europe.19900
R-Type 2.......................
Rise of Dragon 69000
Robin Hood 49900
Sega Mastermix ..49900
Shadow Dancer...29900
Silent Service 2 ...79900
Ski or Die.............49900
Super Monaco gp 29900
Super Sim Pack...59900
Switchblade 2......49900
Team Suzuki 49900
The Bards Tale 3.69000

The Basket Man. .49900
The battle of britt. 49900
The Final Conflict 39900
The Immortal 49000
The Punisher 39000
The raimbow Coll.29900
The Winning 5 59900
Toki.....................29900
Toyota GT 4 Rally49900
Turrican 2 29900
TV Sport Basket ..49900
Ultima 5 49900
UMS II 69900
Utopia 69900
Virtual Worlds 49900
Wargames 69000
Winning Tactics ...19900
Wonderland 69900
Wrath of Demon ..69900

BUDGET Games

1943 19900
3d Pool................19900
Arkanoid..............19900
Baal.....................19900
Ballistix................19900
Barbarian II 19900
Bat Man...............19900
Beach Volley 19900
Bionic Comman....19900
Bubble Bobble.....19900
Calif.Games 19900
Conflict Europe ...19900
Dragon Ninja 19900
Forgotten World ..19900
Hard Driving 19900
Indy & Last Crus. 19900
Last ninja 2..........19900
Led storm 19900
Licence to Kill......19900
Operation wolf.....19900
Passing shot 19900
Platoon 19900
Predator 19900
Red Heat.............19900
Rocket Ranger 19900
R-Type 19900
Shadow of Beast.19900
Street fighter 19900
Stryx....................19900
Super Cars..........19900
Super Hang on 19900
The new zel.story 19900
Turbo Out Run 19900
Tv Sport Football.19900
Vigilante 19900
Violator................19900
Waterloo..............19900
Wings of Fury......19900
Xenon 2...............19900

Commodore

AMIGA 500...............680000
AMIGA 500 Plus.......730000
AMIGA 2000...........1360000
AMIGA 3000........Telefonare
CD TV....................1290000
Scheda Janus AT.....839000
Scheda Janus XT.......61000
A 1011 Drive Esterno189000
A 590 Hard disk 650000
1084 sp1 Monitor......455000
1950 Monitor VGA....745000
1930 Monitor VGA....610000
Mps 1230 stampante 299000
Mps 1270 stampante 299000
Mps 1550 stampante 399000

THE BEST HAS GOT BETTER TURBO CHALLENGE 2

ALEX Mail Service

Ordinare é Facile:

Tel.011/7731114
6 Linee Ric. Aut.

Fax.011/7731001

Posta. ALEX Computer
C.Francia 333/4 Torino

THE SIMPSONS BART VS. THE SPACE MUTANTS

UTILITY in Italiano

3D Construcion kit 99900
AMOS 1.2.................129000
AMOS 3D 89000
Comic Setter..............89900
Movie Setter...............89900
Photon Paint 2.0 89900
The Animation Std.. 249900
Totomania....................59900
Sistema 89000
Sistema Plus 129000

Professionali

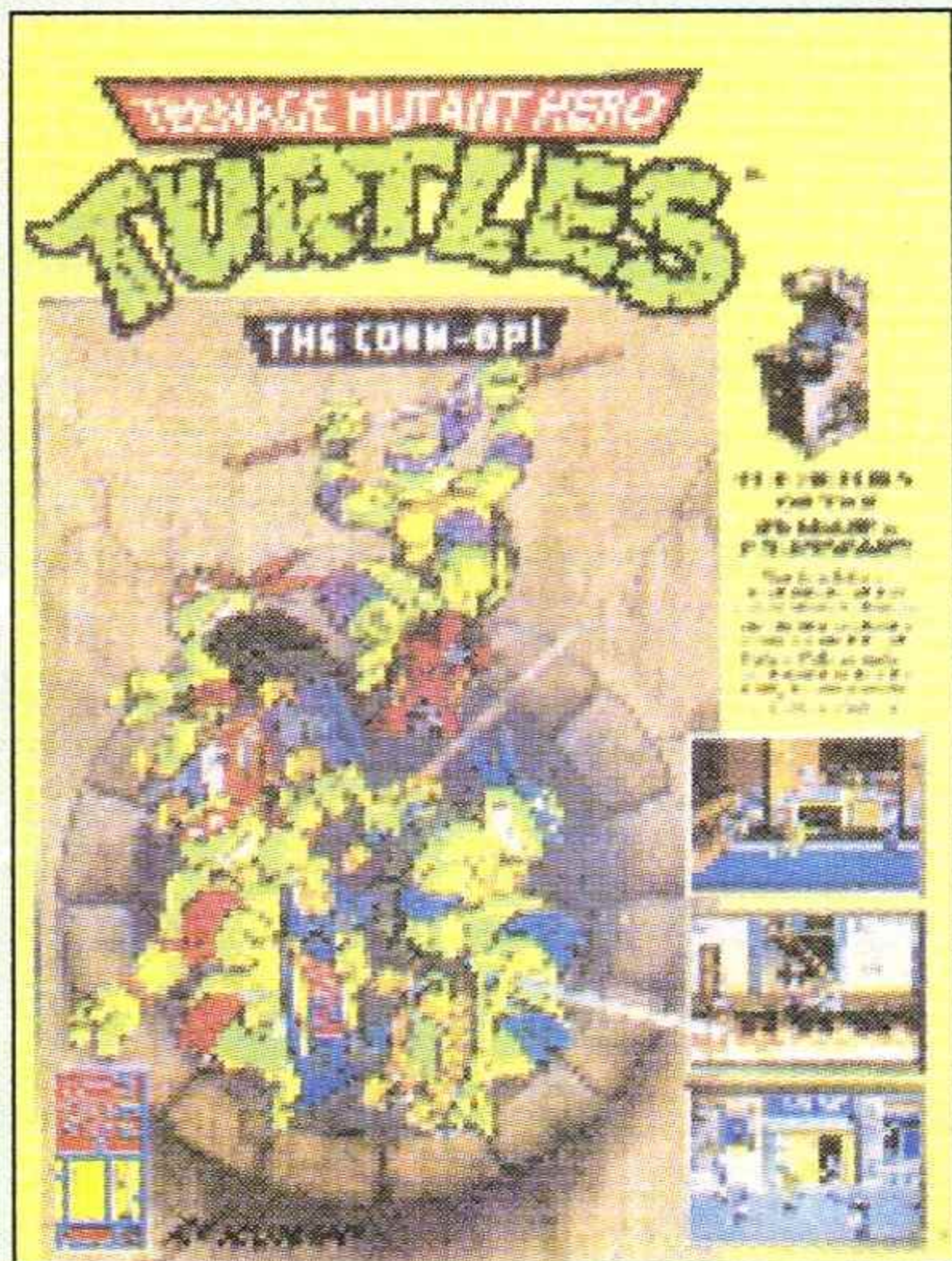
3 D Professional 375000
Advantage 255000
A-Max 2 309000
A Talk 3 129000
AC/Basic............249000
AC/Fortlan 375000
Amiga Logo 129000
Analyze................99000
Arexx 65000
Art Dep Por..........29900
Audiomaster 3 ...125000
Audiomaster 4 ...135000
Atzec C DEV......375000
BAD 65000
Broadcast Tit. 2 .486000
Can DO..............189000
D.Paint 4............245000
Dos 2 Dos...........35000
Dyna CAD ....Telefonare
Draw 4d 309000
Imagine..............436000
Intro Cad plus 127000
Lattice 5.11 375000
Mac 2 Dos 127000
Maxiplan Plus 127000
Pagestream 2.1 .375000
Pen Pal 189000
Pro video Plus ...435000
Pro video Pos 498000
Quarterback.........90000
Quarterb.Tools...115000
Scala..................498000
Sculpt 4D 620000
Sound Master 249000
Spectracolor 127000
Turbo Silver 249000
TV text Pro.........214000
Videotitler 3 D 189000
X cad 3D............620000

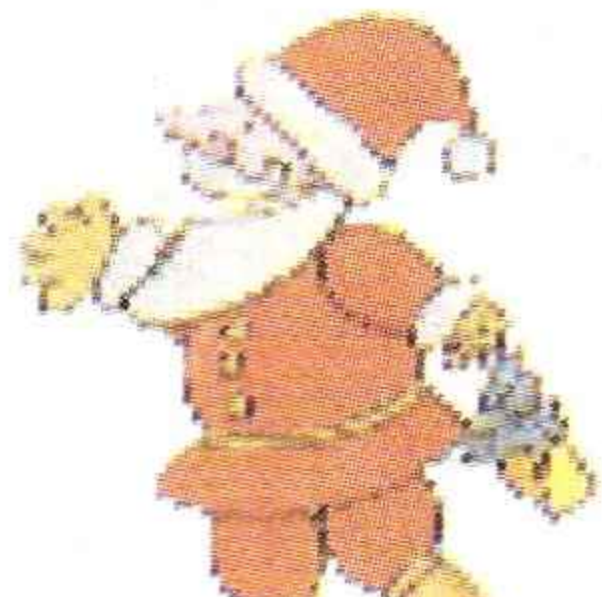
ALEX

Punti Vendita:

ALEX Computer
Cso.Francia 333/4 Torino **Tel.011/40.33.529**

ALEX Computer 2 Nuova Apertura
Via Tripoli xxx/xx Torino **Tel.011/xx.xxx.xx**

Ms-Dos NEWS

The Simpson	L.49.900
Turtless II	L.49.900
Pit Fighters	L.29.900
San Francisco H.	L.29.900
Il Padrino	L.59.900

I tuoi Software di

NATALE

4D sport Box.........49900
688 Subattack ....
A 10 Tank K..........79900
Aracnophobia 49900
Back To Future 3..49900
B.A.T. 59900
Batman 29900
Battle of Brittain 49900
Battle Chess 59000
Battle Chess 2 69000
Betraial 79900
Big Business.........49900
Bill Eliot................69900
Budocan 59900
California Game2 .69900
Chopper LHX.......109000
Chuck Yeager 59900
Command HQ 79900
Conflict in M..........69900
Dama Simulator....42000
Dino Wars.............49900
Double Dragon 2 ..29900
Drakken 59000
Dragon Lair 2.........99900
Duck Tales 49900
Eye of Beholder....69900
Elite Plus 89900
Esacpe From Hell.69000
Escape From P.....29900
European S. Lea. .49900
European S.sim....69000
F 1 Manager 49000
F14 Tomcat 59900
F15 Strike E. 2......89900
F15 Scenario 49900
F16 Combat Pilot..59900
F16 Falcon 69900
F16 Falcon EGA...89900
F19 Stealth 99900
F29 Retalietor.......59900

F117a Night..........89900
Fast Lane 59900
Flight of intruder ...79900
Full metal Planet...38000
Gateway 69900
Geisha 59000
Gengis Skan 69000
Gold of the Atzec..29900
Golden Axe...........49900
Grand Prix Circuit .69000
Gunship 2000 89900
Hard Driving 2 29900
Hard Nova 59000
HArt of China........89900
Jet Fighter 2 79900
Imperium 49000
Indy 500................59000
Kick Off 2..............49900
King Quest 5.........99900
Klax 29900
Last battle.............49000
Leisure Larry 3 99900
Lemmings 69900
Life & death 2 49900
Links add cours 49900
Martian Dreams....69900
MegaFortess 59900
Mega Phoenix 29900
Monkey Island 89000
Moon Base 79900
Moonshine Race ..29900
Moto GP 29900
Murder in Space ...59000
Nam.......................59900
Panza Kick Box 29900
PGA tour Golf.......59000
Populous 49000
Predator 2.............29900
Prehistorick...........29900
Prince of Persia 29900

Puzznic.................29900
Rbi Baseball 2 59900
Red Baron 89900
Robin Hood 49900
Roger Rabbit 59000
Search for King.....59000
Silent Service 2 79900
Sim Heart 89990
Sky or Die.............49000
S.off road race......29900
Space Quest 4.......89900
Spirit of Excalib.....59900
Skull & Cross........29900
Star Flight 2..........69000
Stormovik 59000
Stratego................69000
Strider 29900
Teenage qeen 50000
Tetris 59000
Test Drive 3..........65000
Teenege Turtless .29900
The Bards tale 3...69000
The Basket Man. ..49000
The duel 49000
The Final Battle 49900
The Terminator.....69900
Tom & the ghost ...49900
Tony la Russa B. ..69900
Ultima 6 59900
Ums II....................79900
Vaxine 29900
Vietnam Gunboat .59000
Welltris..................59000
Wing Commander 59900
Wing Comm. 2.......79900
W.C. 2 Speech 29900
Wirtual worlds.......49900
World at war 59900
World Tour golf.....45000
Wrath of Demon ...69900

SIERRA Special

LEISURE SUIT LARRY 3
89900
LEISURE SUIT LARRY 5
89900
POLICE QUEST 3
89900
SPACE QUEST I VGA
89900
SPACE QUEST 4
89900
KING QUEST 5
99900

ALEX Mail Service

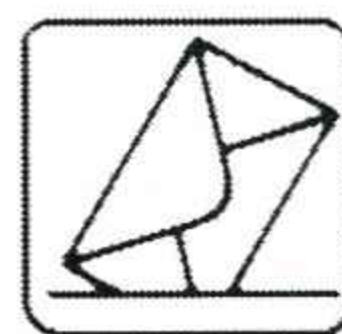
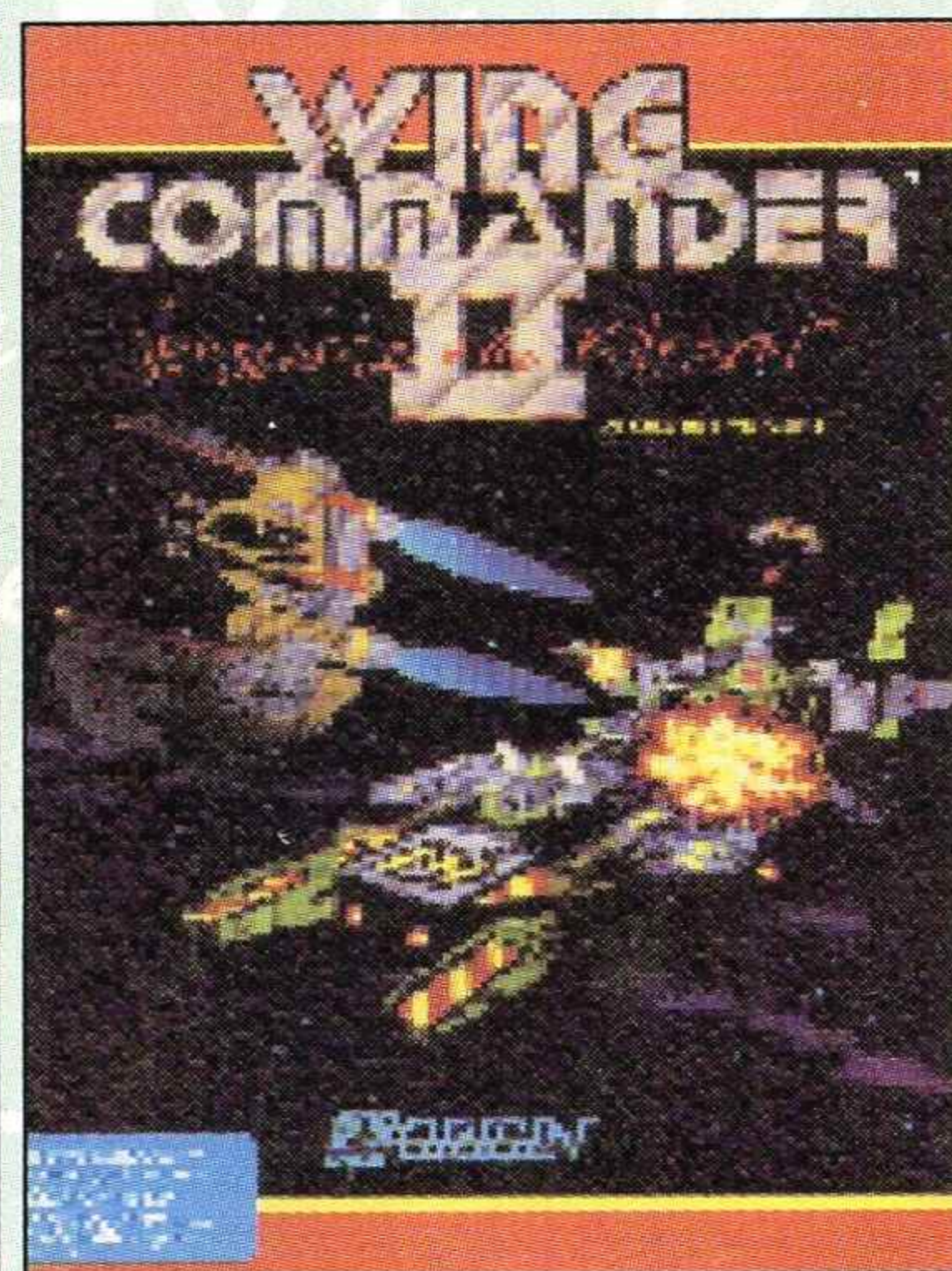
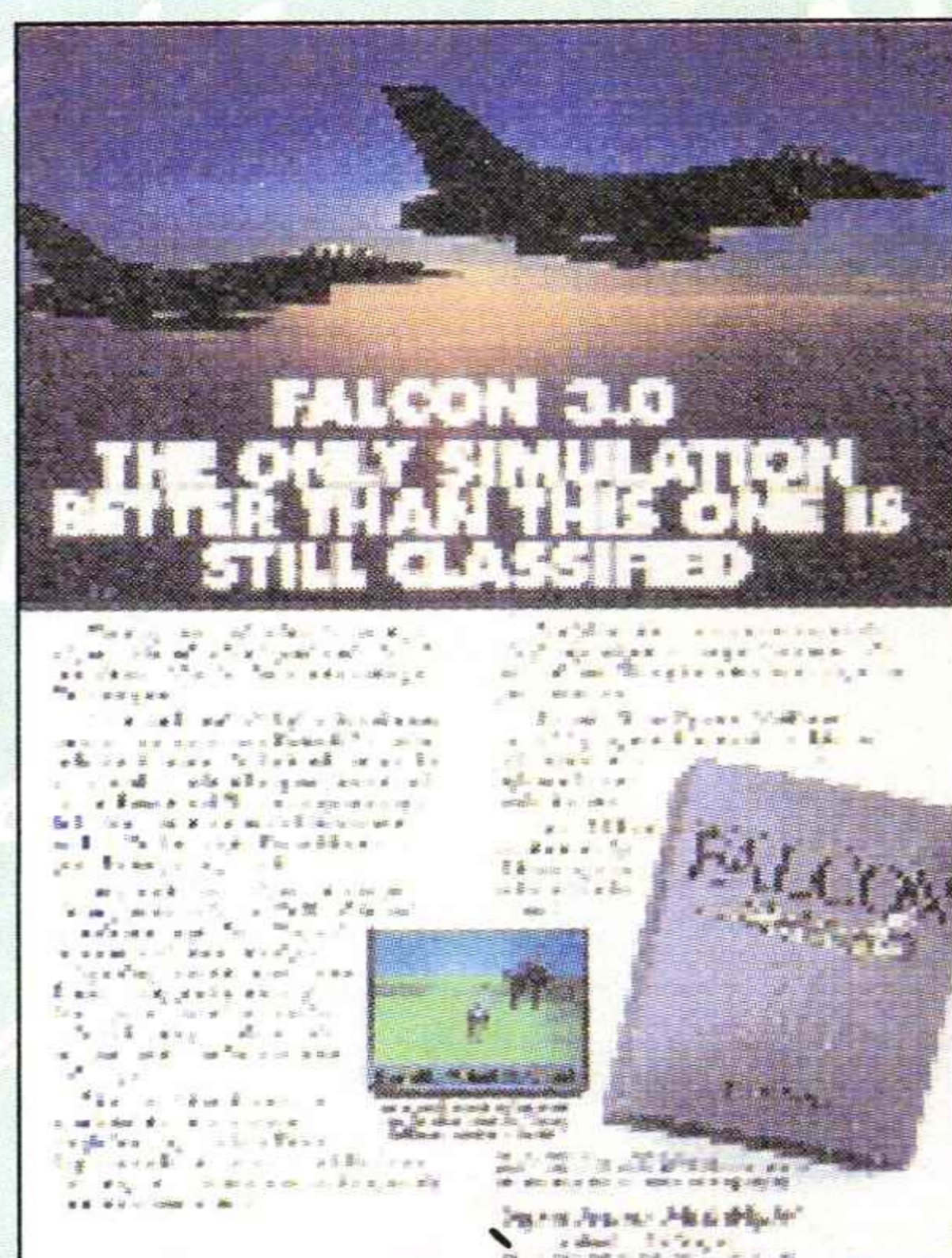
Ordinare é Facile:

Tel.011/7731114
6 Linee Ric. Aut.

Fax.011/7731001

Posta.ALEX Computer
C.Francia 333/4 Torino

FALCON 3.0
THE ONLY SIMULATION BETTER THAN THIS ONE IS STILL CLASSIFIED

WING COMMANDER II

NOVITÀ **Acquista uno di questi 3 KIT per il tuo regalo di Natale ed avrai in omaggio una splendida tuta Commodore e un portadischi da 35 posti**

Amiga KIT	MS-DOS KIT	Amiga Prof.KIT
POPULOUS ,SHANGAI S.HUEY ,BASKETBALL BASEBALL ,FOOTBALL GOLF ,MUSIC STUDIO SWORD OF TWILIGHT FERRARI F1	688 ,BATTLE CHESS EMPIRE ,PHM PEGASUS GRANDSLAM ,TOP GUN CHUCK YEAGER STAR FLEET ,W.T. GOLF NEUROMANCER	LOGISTIX ,KINDWORDS D.PAINT II ,PAINTER 3D D.PRINT ,SUPERBASE REALTIME SOUND PROC.
99.000	149.000	149.000
MANUALI IN ITALIANO	MANUALI IN ITALIANO	MANUALI IN ITALIANO

Vendita per Corrispondenza
CONSEGNA IN 24-36 ORE
CON MATERIALE IN MAGAZZINO

Per Motivi di spazio non Possiamo elencare tutto il materiale da noi commerializzato.

Genere Arcade Adventure
Casa Image Works
Sviluppatore Vivid Image
Prezzo L. 49900

FIRST SAMURAI

Che grande serie televisiva era "Samurai", è stata la migliore serie di arti marziali in TV per anni. Meglio ancora di "Kung Fu", per la sua varietà di scene di combattimento. La parte più eccitante del telefilm era sicuramente la sequenza della battaglia alla fine di ogni episodio.

(Sopra) Il Samurai è molto vulnerabile quando, come in questo caso, sta scalando i muri, in quanto ha bisogno di staccarsene per riuscire a combattere.

(In alto a sinistra e sotto) Tenete lontani i nemici così da poter collezionare quel tesoro che incrementa il punteggio, e sarete ricompensati con un coro campionato di "Halleluiah!".

Le spade degli eroi scintillavano e risuonavano mentre legioni di nemici urlavano e cadevano a terra stringendosi la pancia e roteando gli occhi... Divertimento allo stato puro.

In tutti i sensi, *The First Samurai* è, a livello di computer game, quanto di più vicino ci sia alla bellezza del serial "Samurai". Come introduzione ai sanguinolenti combattimenti che aspettano il giocatore, la sequenza di inizio presenta la classica storia del maestro del Samurai ucciso da un malvagio Re Demone. Si tratta della trita e ritrita faccenda di onore e vendetta e la grafica utilizzata in questa introduzione starebbe meglio come decorazione di un piatto da ristorante cinese che in un frenetico gioco per computer, .

In breve, una volta fatto fuori il maestro (il Sensei, per i fanatici di "Karate Kid"...), il Re Demone si proietta nel futuro per creare altri problemi con i suoi poteri. Il Samurai, non avendoli, chiede ad un certo Mago-Saggio di essere proiettato anch'egli nel futuro, per scovare il Re Demone e distruggerlo ai piedi del suo trono in montagna. Vi sembrerò cinico, lo so, ma secondo me si tratta ancora una volta di un "cerca-oggetti-e-combatti" estremamente simile sotto molti aspetti ai precedenti lavori di Raffaele Cecco, programmatore e co-designer di questo gioco; mi riferisco a *Exolon*

e co-designer di questo gioco; mi riferisco a *Exolon*
(scrolla a destra e sinistra e distruggi cose nello spazio mentre collezioni oggetti) e a *Stormlord* (scrolla a destra e sinistra e distruggi cose in un reame magico mentre collezioni oggetti). Non credo di sbagliarmi di molto se affermo che *The First Samurai* è una rielaborazione, nemmeno tanto rielaborata, di idee già sfruttate dalla stessa persona. Ma forse mi sbaglio. Comunque, ciò non è particolarmente importante, perché il gioco è fenomenale...

Lo scopo principale della missione richiede di ingaggiare battaglie violentissime per tutti i livelli del gioco, ognuno dei quali rappresenta una differente area del Giappone del XXIV secolo, distruggere i mostri di fine livello e pian piano avvicinarsi al Re

confronta & contrasta

Essendo *The First Samurai* un'equa miscela di azione frenetica e collezione di oggetti, è un gioco abbastanza difficile da paragonare con altri. Comunque, sotto parecchi aspetti, si avvicina a *Gods* dei Bitmap Brothers, con la differenza che mentre nel gioco dei Bitmap

(Sinistra) Il gioco della rigenerazione! I vasi sparsi qui e là per il paesaggio possono essere attivati dal giocatore, eliminando la necessità di ripercorrere strade già battute ogni volta che si perde una vita.

Demone. Prima che il Samurai possa raggiungere la fine di ogni livello comunque, dovrà affrontare una serie di rompicapo geografici. Alcuni richiedono semplicemente un po' di agilità cerebrale, altri necessitano l'invocazione di un aiuto mistico da parte del Mago-Saggio. Ma ne parleremo più avanti.

Dovunque il Samurai riappaia, sia all'inizio di un nuovo livello o dopo che la sua energia è stata ridotta a zero e si trova a utilizzare una nuova vita, un raggio di forza vitale lo trasporta vicino a un vaso di terracotta. Sparsi lungo tutto il percorso, questi vasi possono essere utilizzati per individuare il percorso effettuato fino a quel momento, nel senso che attivandoli con un colpo, il giocatore può rendersi conto delle locazioni in cui è già passato. Quando si perde una vita o si beve una pozione teletrasportante, ci si ritrova nei pressi dell'ultimo vaso attivato. In ogni caso, questo sistema di riposizionamento sfrutta l'abilità mistica del Samurai, e deve essere dunque utilizzato con accortezza.

Oltre alla forza fisica, che si consuma durante il combattimento e viene re-incrementata, come è logico aspettarsi, raccogliendo cibo, il giocatore può collezionare potenza mistica sconfiggendo gli emissari del Re Demone. La potenza mistica viene rappresentata da una spada nella parte inferiore destra dello schermo, e quando la sua quantità raggiungerà un livello sufficiente, il Samurai verrà automaticamente armato della suddetta spada: "My sword!", annuncia soddisfatto...

Bros c'erano rompicapo più difficili, in *First Samurai* ci sono routine di combattimento più entusiasmanti. Sorprendentemente, *Samurai* vince sotto il profilo della grafica perché, sebbene il gioco dei Bitmap fosse indubbiamente bello da guardare, gli schermi erano troppo "pieni", e questo, alla lunga, tendeva a stancare.

Ovviamente la spada rappresenta un valido aiuto nelle situazioni di combattimento, perpetuando la sua abilità mistica, ma risulta soprattutto utile in situazioni particolarmente ostili. Infatti, anche quando la sua forza fisica è ridotta a zero, il Samurai non muore se in quel momento sta impugnando la spada; questa volerà via e verrà sacrificata in cambio di nuova forza fisica, dando al giocatore la possibilità di trovare altro cibo lungo la strada. Non pensiate che con questo aiuto la vita del Samurai sia facile; al contrario, la sua forza vitale rischia sempre di essere annullata da un momento all'altro, basta soltanto che si trovi nel posto sbagliato al momento sbagliato: draghi sputafuoco sono sempre pronti a carbonizzargli la testa, enormi statue rischiano di rotolare nei corridoi e schiacciarlo a morte, e ci sono perfino dei ponti fasulli che gli crollano sotto i piedi facendolo precipitare in pozzi infuocati. E se ciò non bastasse, ci sono gli scagnozzi del Re Demone sempre alle sue calcagna, pronti a liquidarlo in un soffio...

The First Samurai è, a livello di computer game, quanto di più vicino ci sia alla bellezza del serial "Samurai".

Fortunatamente il Samurai è uno degli eroi più resistenti mai apparsi in un computer game. Non soltanto è abbastanza resistente da girare senza protezioni, ma ha anche a disposizione sei mosse da combattimento senza armi e cinque con le armi.

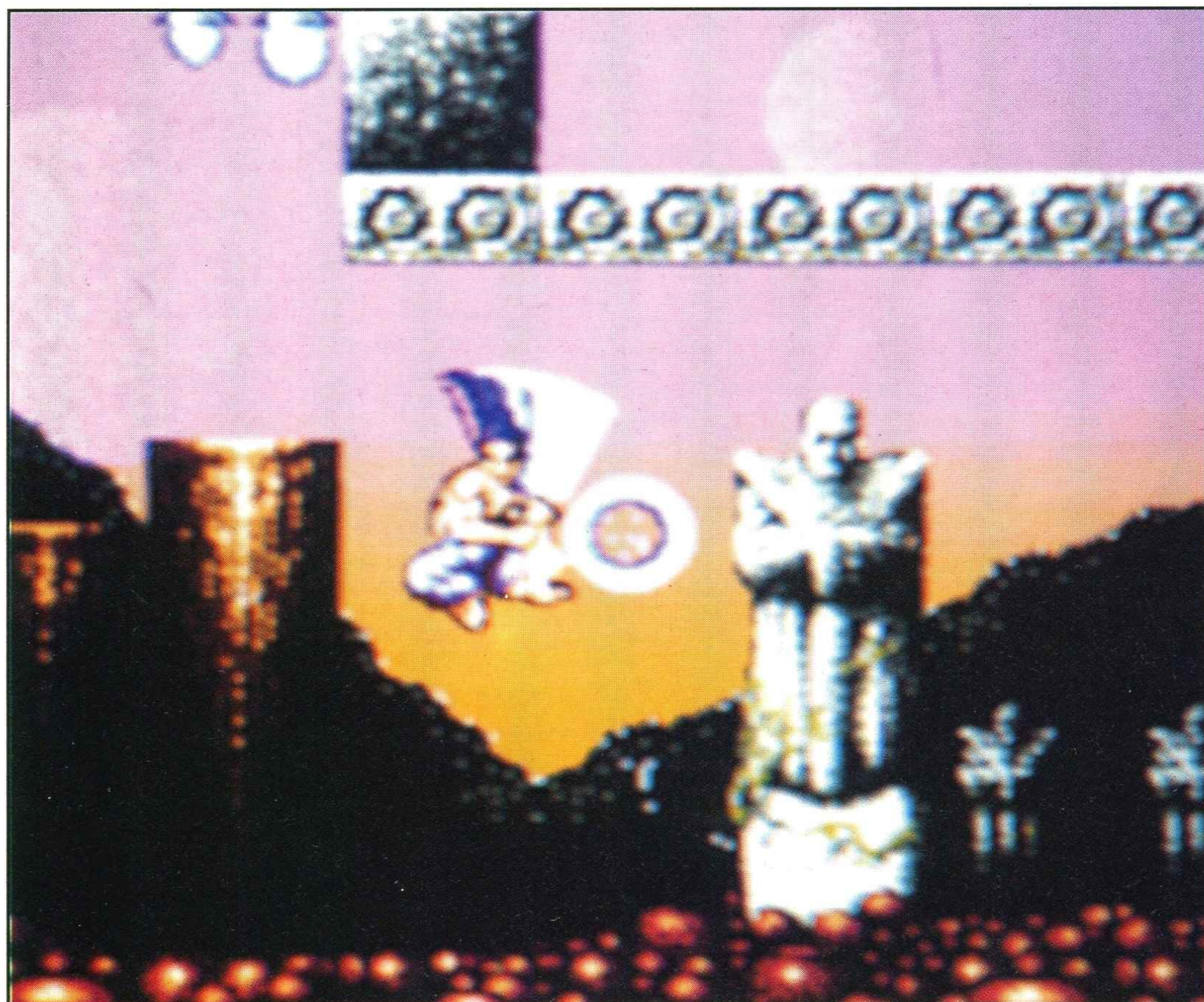
Tutto questo sfoggio di muscoli e machismo non è però senza prezzo; infatti il Samurai cammina con un passo più simile a quello di un lottatore di Sumo sfigato che a quello di un atleta-assassino in piena forma. Quindi il giocatore passa gran parte del tempo saltando, un modo molto più veloce per spostarsi è coprire grandi distanze.

Particolarmente durante le sequenze di combattimento (e ce ne sono parecchie) la grafica di *First Samurai* cattura l'attenzione del giocatore. Mentre la definizione dei fondali appare abbastanza dozzinale, le animazioni del Samurai e dei nemici che deve combattere sono eccellenti. Non che siano particolarmente dettagliate, ma l'impressione di totale violenza che creano è imbattibile.

Il controllo del Samurai - a parte la normale camminata, di cui abbiamo parlato prima - è di altissima qualità, in quanto permette al giocatore di voltarsi con estrema agilità e di alternare i propri attacchi nelle due direzioni in una frazione di secondo. Può addirittura sferrare tremendi calci al di sopra del livello della propria testa - il che dà spesso come risultato dei nemici privati dei denti - ed utilizzare questi potenti calci mentre si trova in aria, eliminando ad esempio dei nemici mentre si trova a saltare pozzi e dirupi pericolosi.

Un elemento particolarmente piacevole di *First Samurai* è la necessità di eliminare il maggior numero possibile di nemici. Non soltanto per ascoltare gli effetti sonori che accompagnano la sconfitta di ognuno di essi (effetti che durante tutto il gioco sono estremamente gradevoli), ma anche e soprattutto perché soltanto uccidendo i mostri, e dunque tenendo l'abilità mistica ad alti livelli, si riescono a superare determinate situazioni di gioco.

Tale soluzione mistica a determinati problemi può essere, a seconda dei gusti, un ulteriore motivo di interesse per il gioco, o meno.

Alcuni giocatori saranno motivati dal fatto di tenere sempre costantemente in mente il loro obiettivo attraverso ogni sezione di ogni livello, obiettivo che nella maggior parte dei casi, oltre al combattimento, consiste nella raccolta di oggetti. Altri, invece, potranno sentirsi frustrati dall'avere la loro eccellente attitudine al combattimento spesso diluita dalla necessità di un'esplorazione accurata e continua.

FIRST SAMURAI

(Sinistra) Occhio alla velocità ! La grafica di First Samurai è una miscela particolare... Sicuramente non la più sofisticata in circolazione, mafornisce comunque un ottimo effetto visuale.

Versione Amiga

Un prodotto su due dischi con - grazie a Dio - pochi cambi necessari. Nonostante in alcuni casi la grafica non sia un capolavoro (anzi, a volte è molto discutibile), il feeling del gioco, specialmente grazie agli eccellenti effetti di combattimento e alla colonna sonora rockeggiante, è qualcosa di speciale. I possessori di macchine con 1 Mega godranno di tutti gli effetti sonori.

Versione ST

Il gioco per ST dovrebbe essere disponibile in primavera. Ovviamente verrà sacrificato molto nella sezione audio (non aspettatevi di sentire le urla digitalizzate dell'originale), ma la reputazione della Vivid Image in fatto di ST è piuttosto solida.

Versione PC

Al momento sembra che i possessori di PC non avranno il piacere di sperimentare l'azione di *First Samurai* sulle loro macchine.

Comunque sia, la struttura del gioco è approssimativamente questa: in certi momenti, il giocatore si troverà ad oltrepassare ostacoli naturali, come cascate, vulcani, ecc. Quando l'impresa è troppo ardua perché l'eroe riesca ad affrontarla da solo, il Mago-Saggio compare per dare una mano "eterea". Ma sarebbe troppo semplice se il Mago comparisse ogni volta che il Samurai ha bisogno di lui... No, il giocatore deve guadagnarsi il suo aiuto, e il Mago potrà essere invocato soltanto quando i poteri mistici del Samurai sono al massimo.

Ogni volta che il Mago può essere concretamente d'aiuto, un'immagine tratteggiata della sua testa ondeggierà nel cielo. Sta al giocatore decidere se il Mago può affrontare il problema utilizzando la magia che ha a disposizione in quel momento, o se il Mago stesso ha bisogno di aiuto... Nel primo caso, il giocatore deve suonare la sua campana magica (eh, sì , sto parlando sul serio) per invocarlo, e a quel punto, se ne è in grado, verrà in vostro aiuto. Nel secondo caso, il Mago utilizzerà automaticamente ogni Oggetto Speciale che il giocatore ha raccolto per lui durante la sua missione.

È durante la ricerca di questi Oggetti Speciali che i giocatori meno attenti al lato "avventuroso" del gioco si sentiranno maggiormente frustrati. Il primo livello è incentrato sulla necessità di collezionare tronchi, che il Mago trasformerà in un ponte per attraversare una cascata. Una volta appreso lo schema del livello, è relativamente semplice per il giocatore organizzare il suo viaggio e raccogliere tutti i tronchi senza andare avanti e indietro per il percorso. In questo processo di apprendimento però, è richiesto un cospicuo quantitativo di tempo per localizzare tronchi "impossibili" e studiare il percorso migliore per raccoglierli senza allungare troppo la strada. Infatti, oltre ai percorsi normali, egli può aprirsi la strada attraverso muri e pavimenti sottili che danno accesso a stanze segrete. Esplorando il paesaggio circostante, anche infilandosi in posti dove sembra che non succeda nulla, si possono raccogliere tesori e cibo extra che non fanno mai male e rappresentano la cosiddetta "manna dal Cielo" in alcune dure situazioni di combattimento.

Anche durante i momenti più frenetici e disperati,

Ehi, che livelli grandi che hai! Qui siamo soltanto alla prima parte del primo livello, ed ancora non si è arrivati al grande puzzle che permette di raggiungere l'enorme mostro.

Esplorate anche le sporgenze o piattaforme che portano in una direzione apparentemente errata, poiché solitamente nascondono un ricco bonus in tesori o cibo. Ovviamente, bisogna avere delle priorità per decidere se vale la pena allungare la strada. Ad ogni modo, è utile sapere dove sono.

il giocatore non ha mai l'impressione di essere abbandonato a se stesso, e - cosa più importante -, il gioco vi dà la determinazione necessaria per riuscire ad agguantare il Re Demone e riempirlo dei calci che merita...

Nonostante il titolo possa far pensare ad un altro degli innumerevoli giochi basati sulle arti marziali, *The First Samurai* è decisamente un progetto ben riuscito, realizzato con professionalità e una buona dose di originalità e ha soltanto pochi punti a sfavore.

Certo, si può tranquillamente affermare che l'ultima cosa di cui il mondo avesse bisogno era un altro gioco di arti marziali o un'altra avventura colleziona-oggetti, ma *The First Samurai* se la cava in maniera eccellente.

FORSE DOVREMMO DISCUTERNE FUORI...

First Samurai sarà anche piccolo, grasso e dai calzoni viola, ma non è male. Un problema ricorrente in parecchie recenti avventure arcade, particolarmente in quelle in cui il giocatore controlla una creatura vera e propria, invece che un elicottero o un robot, è che l'aspetto combattivo viene spesso sacrificato per dare maggior spazio all'avventura. Ehi! io voglio che i miei soldi siano spesi bene!

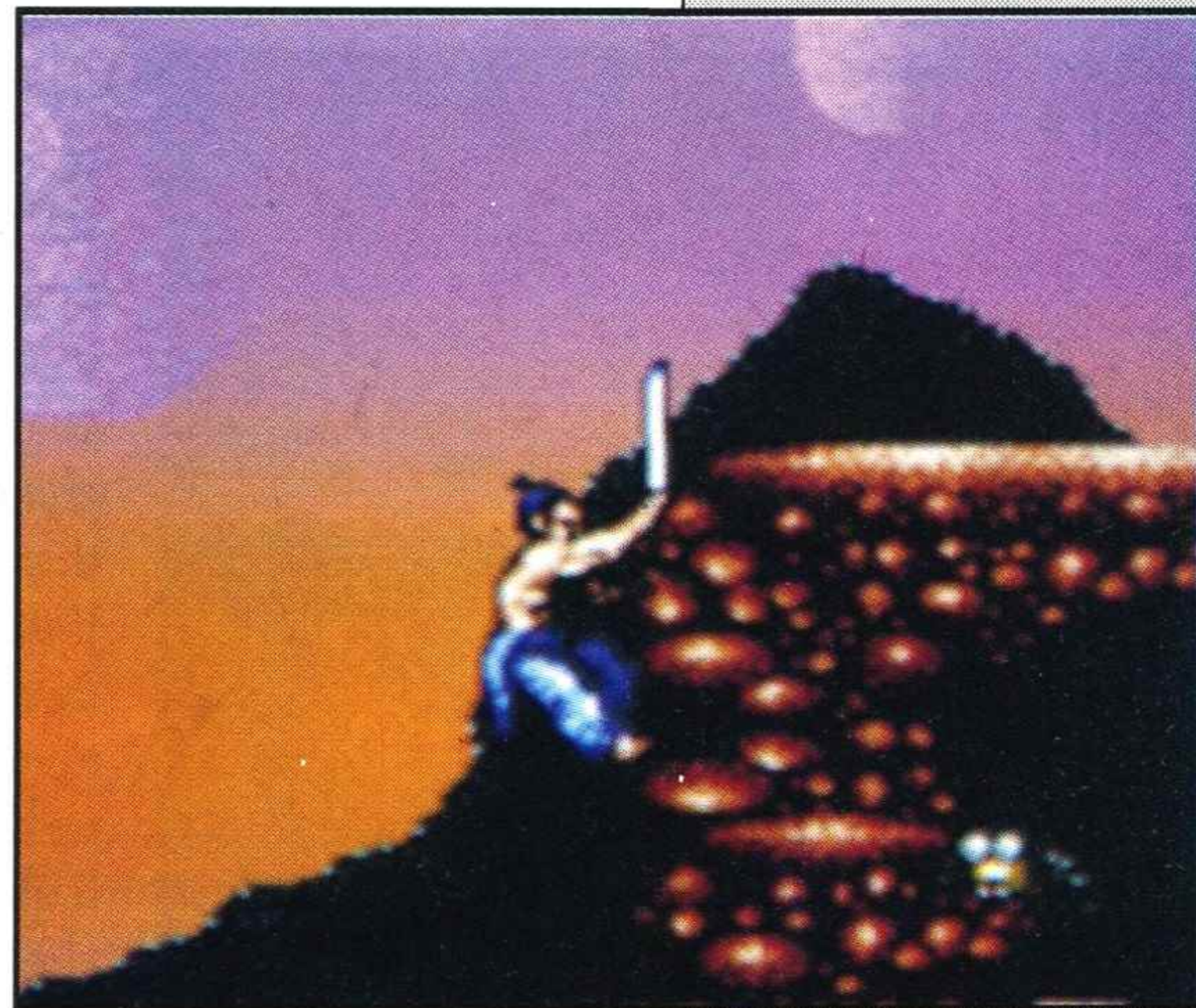
Questo, per fortuna, è proprio quello che accade con *The First Samurai*. Se decidete che non vi importa nulla di sconfiggere il Re Demone, e volete soltanto azione di prima qualità, questo è il gioco che fa per voi. Oltre a tutte le mosse di combattimento disponibili, che fanno di questo gioco uno dei più flessibili in circolazione, il Samurai può dedicarsi all'esplorazione del paesaggio, riservandosi il diritto di tirare calci e pugni quando lo desidera.

Anche quando è disarmato, il Samurai ha a disposizione un'impressionante gamma di modi di attacco, e una volta tanto anche i mostri che deve affrontare agiscono in una maniera piacevole a vedersi. I pipistrelli sanguisuga che si aggirano per lo schermo, scendono in picchiata al giusto angolo per utilizzare il calcio volante o da fermo, in modo che è possibile sbarazzarsene nella maniera più elegante possibile.

Come Douglas Fairbanks, il giocatore si troverà molto spesso in situazioni critiche, accerchiato o messo con le spalle al muro dai suoi nemici; tutto quello che deve fare è sgattaiolare via e trovare una posizione migliore per continuare il combattimento. Questo corri-combatti-corri-combatti è altamente emozionante, specialmente quando si è in possesso della Spada Magica, ed il giocatore può osservarne il riflesso argenteo abbattersi sulle malvage legioni del Re Demone.

Era dai tempi di *Way Of The Exploding Fist* che un personaggio non rispondeva ai comandi in questo modo eccellente, cambiando direzione in un batter d'occhio e comportandosi in maniera assolutamente intuitiva. La velocità di risposta è così rapida che il Samurai soddisferà ogni esigenza del giocatore, muovendosi cinque volte in un paio di secondi, contorcendosi e rotolando mentre procede nel suo cammino.

L'unica critica che posso fare riguardo al combattimento è che spingere il pulsante di fuoco quando non si possiede nessuna arma non produce alcun effetto, e che ci vuole un po' di tempo per capire che invece insieme al pulsante deve essere specificata una direzione. Comunque non è un grosso difetto, perché il giocatore si troverà talmente impegnato a cambiare continuamente direzione che incontrerà questo problema molto di rado.

Dunque, viva i giochi di combattimento, e viva il buon combattimento nelle avventure arcade. Facciamola finita col cercare di evitare gli scontri diretti, quello che vogliamo è una buona dose di picchiaduro di qualità!

K VOTO

+	–
Grande azione!	Trama inesistente.
Eccellente audio.	Alcune missioni sono inconcludenti. Collezionare tronchi? Ma fatemi il piacere
Piglio avventuroso.	

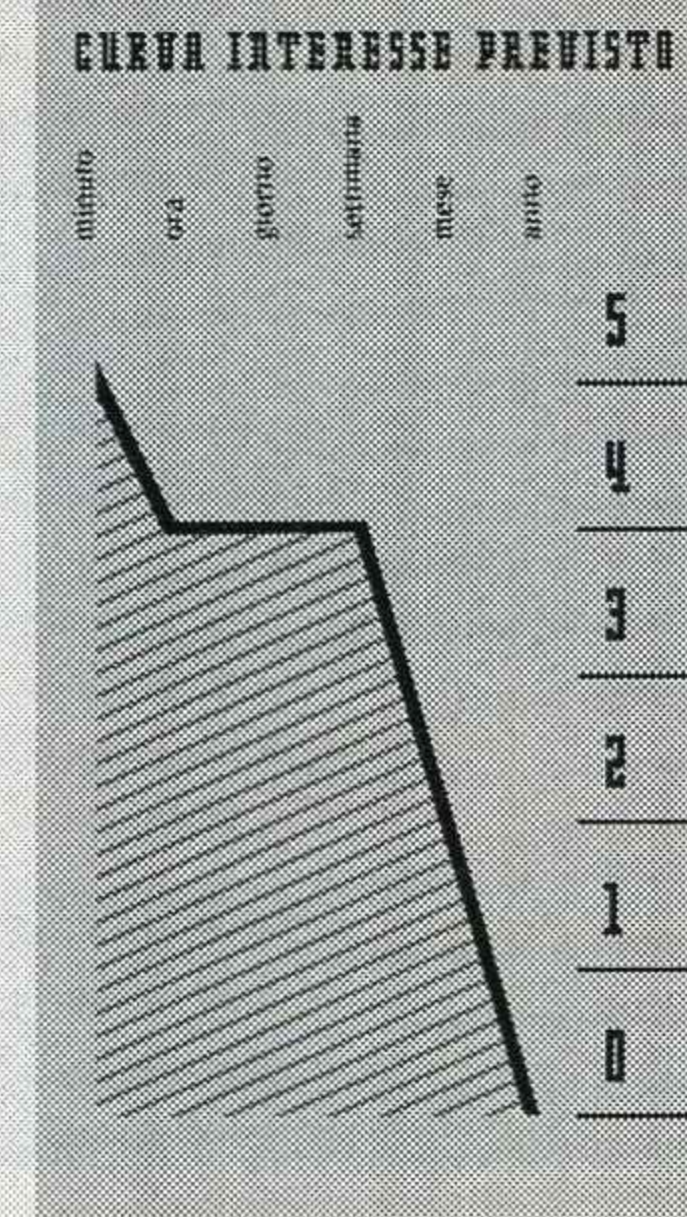
895 AMIGA

G	QI	A	FK
8	4	9	8

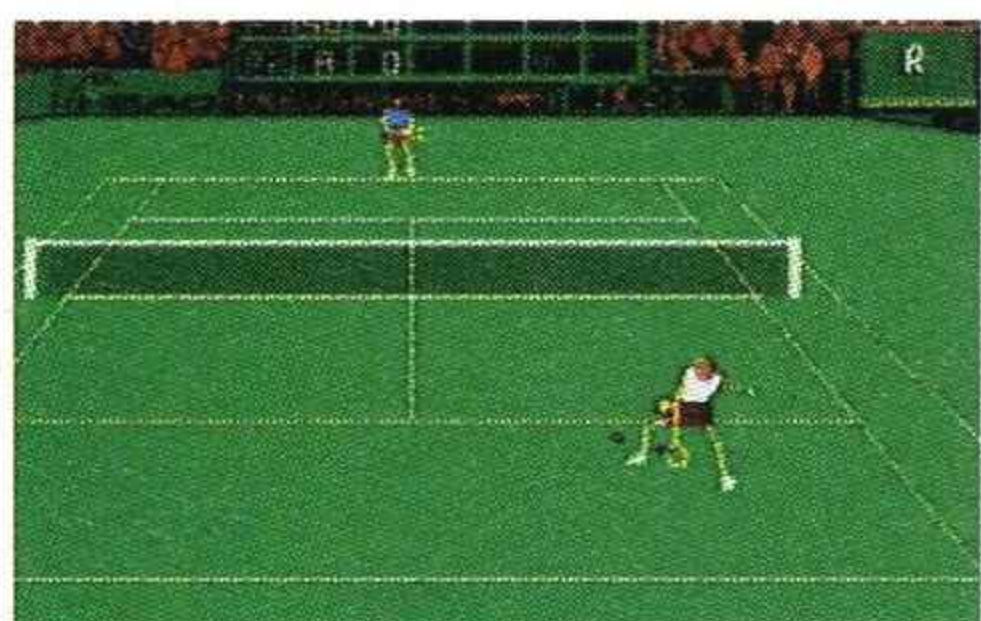
***The First Samurai* non catturerà la vostra attenzione più a lungo di un gioco di strategia. Comunque, potrà sicuramente attrarvi maggiormente rispetto alle altre avventure arcade della vostra collezione, principalmente per la sua fusione fra azione ed avventura. Nessuno dei due aspetti è stato sottovalutato, quindi il giocatore riceve un'immediata, gratificante opportunità di rompere qualche testa prima di addentrarsi nel vivo dell'avventura.**
La critica più seria da muovere a questo gioco è che, a causa della natura troppo semplice di alcuni rompicapo e delle dimensioni dei livelli (alcuni dei quali sono E-N-O-R-M-I), ci si può sentire un tantino frustrati dalla quantità di strada che si deve fare, mentre allo stesso tempo si raccolgono gli oggetti, per passare il livello.

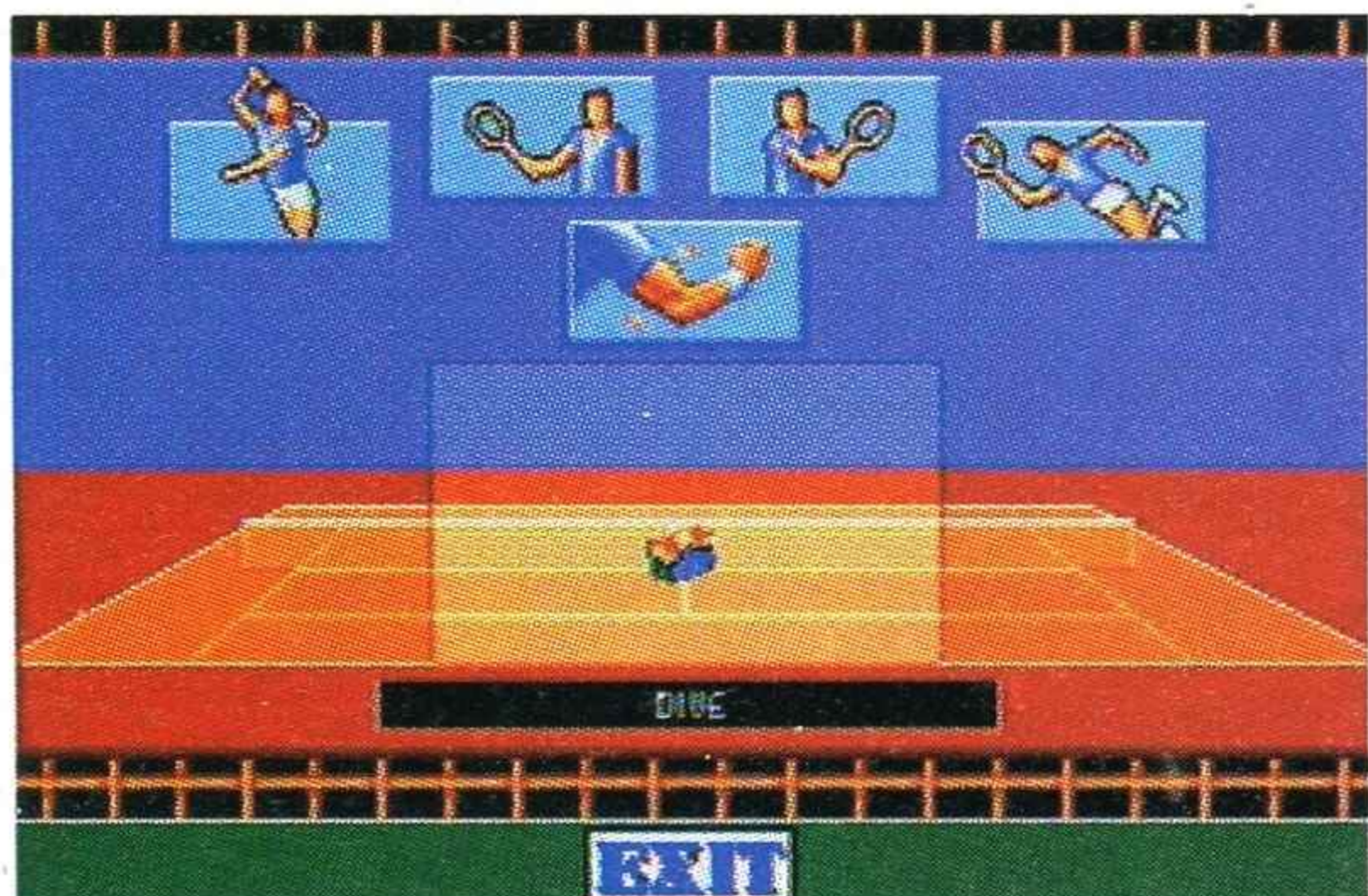
CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto · ora · giorno · settimana · mese · anno

5 · 4 · 3 · 2 · 1 · 0

Genere Sportivo
Casa Infogrames
Sviluppatore Daniel Charpy & Pascal Burel
Prezzo L.49900 Amiga L. 59900 PC

ADVANTAGE TENNIS

Se la Francia ha conquistato l'ultima edizione della coppa Davis dopo ben sessant'anni, poteva la software house francese per eccellenza astenersi dal presentare un gioco di tennis altrettanto vincente? Ma ovviamente no!

(a dx in mezzo) Un colpo da sotto le gambe può sembrare sicuramente poco ortodosso, ma a volte può salvare da situazioni disperate.

Lo schermo della "costruzione" del vostro atleta. Potete selezionare il colpo a due mani sia nel dritto che nel rovescio, e assegnargli i colpi speciali preferiti.

Ecco, infatti, puntuale *Advantage Tennis* che ricalca i fasti che la nazionale tennistica transalpina sta attraversando in questi momenti, con un prodotto all'avanguardia, se non per la grafica, per la fluida animazione che riproduce un'azione di gioco davvero realistica. Tra le prime osservazioni che si possono fare su questo ottimo titolo, infatti, spicca sicuramente la prontezza dei movimenti del tennista che è facilmente comandabile sia da tastiera che con un (forse maggiormente adatto) joystick. Molto completa è l'opzione di creazione delle caratteristiche del proprio giocatore, per il quale si possono impostare diverse caratteristiche quali lo stile di gioco (attaccante o difensore), il dritto e il rovescio (a una o due mani), i colpi tradizionali (servizio, diritto, rovescio, volé, ecc.) e quelli speciali che comprendono lo smash di diritto, quello di rovescio, la volé in tuffo (con capriola seguente!) e il colpo in mezzo alle gambe, utilissimo quando si "insegue" un pallonetto verso il proprio fondocampo e non si ha più il tempo di girarsi per un colpo più ortodosso!

Dopo aver creato il proprio atleta (che parte dalla centesima posizione nella lista A.T.P. - Associazione Tennisti Professionisti) è possibile cimentarsi in una delle tre principali opzioni (Allenamento, Esibizione e Torneo) per progredire in classifica. L'allenamento consente di disputare incontri contro un avversario di propria scelta sul tipo di campo desiderato (terra rossa, cemento oppure erba). L'esibizione permette la disputa di un torneo senza conseguenze sulla classifica mondiale ma molto interessante dal punto di vista finanziario causa le ingenti borse in palio.

La stagione, infine, è un po' il "cuore" del gioco in quanto oltre a guadagnare denaro (simulato, s'intende...), sarà possibile un'ascesa in classifica con la quale saranno elargiti alcuni punti-bonus con cui si potranno migliorare i propri colpi.

Davvero formidabile è il semplicemente potente (ma anche potentemente semplice!) controllo del giocatore che avviene (per chi non ha un joystick) con solo cinque (!) tasti (lo spazio e le quat-

Rispedite la palla al mittente, figuriamoci se vi fate battere dal numero 86 del Mondo...

VERSIONE PC

Stupenda animazione che simula benissimo i movimenti molleggiati dei VERI tennisti e semplicità dei comandi degna di essere inserita in un manuale di programmazione per simulazioni sportive. Lode e onori al miglior programma francese che abbia mai visto anche per la traduzione in quattro lingue del manuale (c'è anche l'italico!) che lo rende davvero di pronto utilizzo per tutti, senza scuse! Solo onori senza infamia, invece, per l'onesto sonoro che, comunque, ben si adatta ad un prodotto del genere: poco ma buono.

VERSIONE AMIGA

Vale l'identico discorso fatto per la versione PC. La giocabilità è ottima, e non c'è da preoccuparsi se i giocatori non sono disegnati come sprite pieni e accurati, i loro movimenti sono perfetti, sembra che siano stati filmati dei giocatori veri per poi riprodurre i loro atteggiamenti tipici nel gioco. È sicuramente la simulazione più riuscita del gioco del tennis mai apparsa su Amiga. Se vi piace il tennis non potete perderlo, se non vi piace non potete perderlo, se non avete un computer correte a comprarlo per poterci giocare.

(Sopra) la schermata che vi permette di migliorare le vostre capacità. Affrontando i vari tornei vi verrano dati dei punti bonus da assegnare ai vari colpi disponibili.

Scegliere il nome del vostro tennista è una cosa importante, non vorrete che le platee di tutto il mondo vi prendano in giro per colpa di un nome ridicolo? Certo che Ikos non è il massimo della vita, comunque per iniziare può anche andar bene...

Se siete fuori portata ddalla battuta una freccia vi indica in quale direzione muovervi per arrivare puntuale all'appuntamento con la pallina.

tro frecce) e, nonostante ciò, permette l'esecuzione di QUALSIASI colpo del quale si può REALMENTE controllare potenza e direzione. La vera novità, però, è nell'istintività dei comandi che rispondono correttamente ai movimenti del joystick (o alle pressioni dei tasti), in modo da rendere immediatamente giocabile il gioco, senza frustrazioni dovute a "...ma io volevo mandare il colpo dall'altra parte!": se fate un errore è proprio vostro e non dell'incompetenza del programmatore che per semplificarsi la vita complica quella del videogiocatore.

Semplicemente geniale, infine, l'idea dei colpi speciali che aggiungono un tocco di realismo in più a un prodotto già arricchito da un ottimo replay e da intermezzi scenici molto divertenti: se si perde il punto può capitare di vedere il proprio giocatore scagliare la racchetta per terra per poi raccoglierla dopo averci camminato sopra, mentre, magari, l'avversario fa roteare la propria per aria...

confronta & contrasta

Un buon concorrente di Advantage Tennis è sicuramente *Pro Tennis Tour 2* della Ubi Soft che offre una grafica decisamente superiore in quanto i giocatori non sono del tipo "wire" (stile fil di ferro) bensì sono rappresentati come "sprite" pieni. Il prodotto francese, però, pur non offrendo la possibilità di giocare in doppio (anche misto sino a quattro persone!) come il rivale, stravince nella caratteristica principale che dovrebbe avere un gioco del genere: la Giocabilità.

***Advantage TENNIS* è maledettamente semplice da giocare e possiede un'animazione impressionante per un prodotto che, tutto compreso, occupa appena 900 Kilobytes Già dopo il primo scambio si apprezza l'impegno richiesto dal programma che è del tipo: "Dove indirizzo il prossimo colpo?", mentre per *PTT 2* il dubbio è "Quando accidenti devo schiacciare il tasto per non mancare la palla?": la differenza è che nel primo caso "siete" in un campo di tennis, mentre nel secondo state cercando di giocare a una simulazione tennistica...**

La schermata che accompagnerà ogni vostra sconfitta. Il giocatore disperato sembra Lendl, chissà che non ci sia un ché di profetico nell'immagine che i programmatori hanno voluto inserire.

K gioco

K VOTO

Pro	Contro
• Animazione fluida e realistica	• Grafica a vettori
• Non richiede PC velocissimi	• Opzioni di allenamento inesistenti
• Giocabilità da antologia	• Mancanza del gioco in coppia
• Controlli superbi	

905 AMIGA

G	QI	A	FK
X	X	X	X

905 PC

G	QI	A	FK
8	6	6	10

Se in un gioco di tennis volete la grafica (magari semi-statica...) a cartoni animati, ed i boati in stereo del pubblico lasciate perdere *Advantage TENNIS*; se, invece, ve ne intendete e non vi scandalizza "pilotare" un giocatore scheletrico che però si muove proprio come un Edberg a caso, allore provate questo titolo: capirete perché in redazione è stato soprannominato "Il Tetris dei giochi tennistici". Peccato per la mancanza delle opzioni di allenamento serie e di un degno gioco in coppia che avrebbero eletto *Advantage TENNIS* quale miglior titolo della categoria, mentre in tal modo, prima di constatare tale verità, è necessario porla (seppur brevemente) in forse...

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuti ore giorni settimane mesi anni

5 4 3 2 1 0

ADVANTAGE TENNIS

Genere Sportivo
Casa Cinemaware/Mirrorsoft
Sviluppatore Interno
Prezzo L 69900

TV SPORT: BOXING

Vi ricordate Cassius Clay? No? Beh, io nemmeno. Comunque non c'è bisogno di essere dei cultori della nobile arte della boxe per giocare a *TV Sports: Boxing* l'ultimo capitolo della serie "televisiva" della Cinemaware, l'unico imperativo (per ora) necessario è essere in possesso di un PC.

Dopo i fiumi d'inchiostro versati, a volte a sproposito, sul fallimento della casa di software americana, ecco che la serie di titoli più apprezzata dagli sportivi computerizzati, torna a fare capolino tra gli hard disk di noi poveri mortali. Questa volta è di scena la boxe, gioia e gaudio per il nostro Rino Marchesi, e il dubbio che assale immediatamente i videogiocatori è: come ha affrontato uno sport tanto dissimile dai precedenti, basati sulle statistiche e su squadre composte da più elementi, la Cinemaware?

La preoccupazione più ricorrente poteva essere indicata dal rischio, come in molti giochi dedicati alla boxe, che il titolo in questione si risolvesse in una serie di incontri destinanti a portare un pugile in testa a una classifica precostituita, tralasciando la possibilità di poter gestire più pugili in più classi, pesi massimi, pesi gallo, super welter, ecc. Oppure la totale perdita di spessore nel dedicarsi esclusivamente alla sua carriera, senza valorizzare minimamente il ruolo del manager, che in questo sport ha un valore quanto meno indispensabile.

Dobbiamo dire che tutte queste preoccupazioni sono state ottimamente interpretate dalla Cinemaware, nel senso che ha azzeccato tutti questi "difetti". *TV Sports: Boxing* non è altro che l'ennesimo gioco di boxe presente sul mercato. Non si differenzia, se non per la grafica (e ci mancherebbe altro) da altri titoli quali, giusto per fare un esempio, *Barry McGuighan Boxing*, ottimo classico del C64.

D'accordo, il gioco presenta una quantità di opzioni che permettono di personalizzare il proprio pugile, tutte comunque già viste, e la grafica digitalizzata, probabilmente necessaria dopo che alcuni programmatori capostipiti dello "stile" Cinemaware hanno dato forfait, è una novità assoluta, però, ricordando il fenomeno di totale innovazione che i due precedenti titoli della serie *TV Sports* hanno rappresentato nell'ambiente video ludico, è il gioco nel suo insieme che lascia piuttosto a desiderare.

La sequenza del combattimento è proposta, in un primo momento, dall'alto, mentre, una volta che i

(in alto) il classico schermo iniziale della serie Tv Sports.

(sotto) Barry The Hammer all'attacco con un bel gancio destro al volto.

VERSIONE PC

La grafica digitalizzata regge bene le intenzioni dei programmatori, e con una scheda sonora si possono sopportare meglio sia le musiche che gli effetti che, per altro non sono nulla di eccezionale. Su macchine dotate di pochi Mhz, la lentezza dell'azione può risultare a volte esasperante, ma comunque passabile. Non è niente d'eccezionale, ma può garantire del sano divertimento... almeno per un po'.

Dalla porta a sinistra entrate nell'ufficio del manager, da quella di destra nell'ufficio dell'allenatore.

Il momento del verdetto.

confronta & contrasta

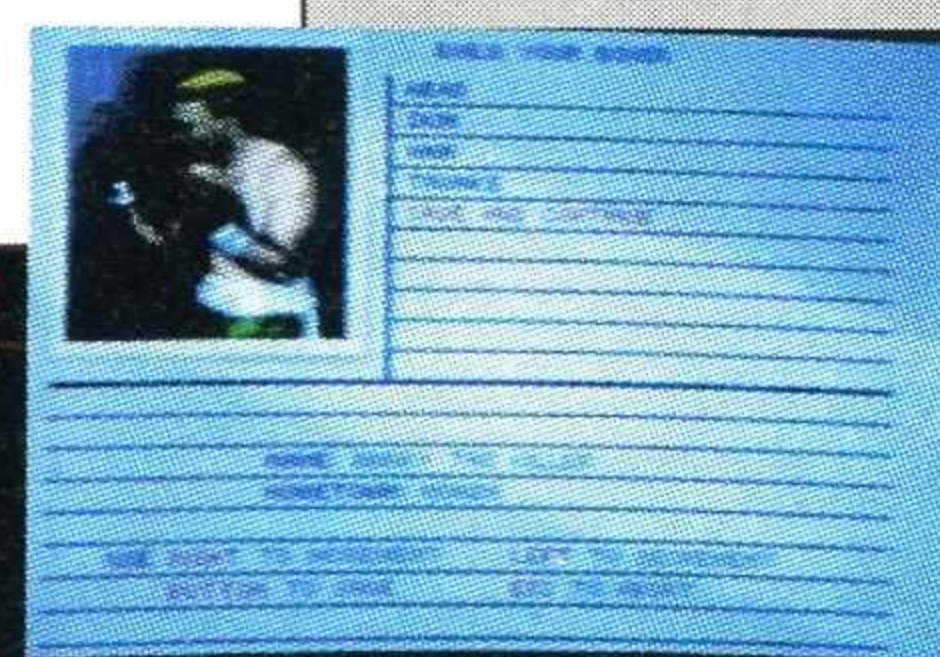
Il gioco che si avvicina di più a *TV Sports: Boxing* è senza dubbio *4D Boxing* della Mindscape, non solo per la somiglianza dei due titoli, ma anche per le opzioni e lo stile di gioco.

L'arte della boxe viene rappresentata in due modi tanto diversi quanto innovativi in entrambi i titoli. Nel caso della Cinemaware, l'utilizzo delle immagini digitalizzate rende più immediata l'identificazione nel proprio pugile, ma pecca nella mancanza di molti volti a disposizione. *4D Boxing* d'altro canto, sfrutta i poligoni pieni e una moltitudine di inquadrature, evitando così di essere ripetitivo e, quindi, noioso.

In ultima analisi possiamo dire che entrambi i giochi riescono a ricreare lo spirito della Boxe, ma che il titolo della Mindscape ha... quel qualcosa in più.

due pugili arrivano a contatto, la visuale diventa laterale con i due antagonisti digitalizzati in primo piano. La simulazione dell'incontro è piacevole e in alcuni momenti estremamente tattica, il che può dare soddisfazione a quei giocatori che vedono premiato un certo comportamento durante il combattimento. Ad esempio, se il vostro allenatore vi avvisa che il prossimo avversario è potente e veloce, ma manca completamente delle regole basilari della difesa, allora è conveniente aspettare che sia lui a buttarsi sotto, piuttosto che cercare di metterlo KO attaccando alla cieca.

Le capacità del proprio "pupillo" possono essere incrementate acquistando le attrezzature adatte che, naturalmente, hanno un costo variabile ed è necessario aggiudicarsi le borse messe in palio in ogni incontro per potersele permettere. Stacchi umoristici in stile pubblicità alla *TV Sports* sono sempre presenti, e si nota una cura esasperante per i particolari. Esistono otto giudici che di volta in volta giudicheranno i vostri incontri sulla base della valutazione dei 10 punti, cioè chi vince una ripresa si aggiudica 10 punti mentre chi la perde può averne da 9 a 7. A seconda del tipo di giudice conviene adottare un tipo di condotta piuttosto che un'altra.

Gli avversari sono 30, e il dubbio persistente è quello che difficilmente si giocherà nuovamente una volta che si è riusciti a sconfiggere il campione. È altrettanto vero che la scalata al successo non è tra le più veloci e semplici, però aggiunte del tipo categorie diverse, titoli mondiali sotto associazioni non riconosciute e tentativi di unificare la corona non sarebbero assolutamente stati disprezzati. Peccato.

K VOTO

- Ottima grafica digitalizzata
- Molte opzioni di creazione del pugile
- Solita presentazione stile Cinemaware

- Dubbi sulla longevità del programma
- Una sola categoria nella quale combattere
- Poca varietà nell'aspetto dei pugili

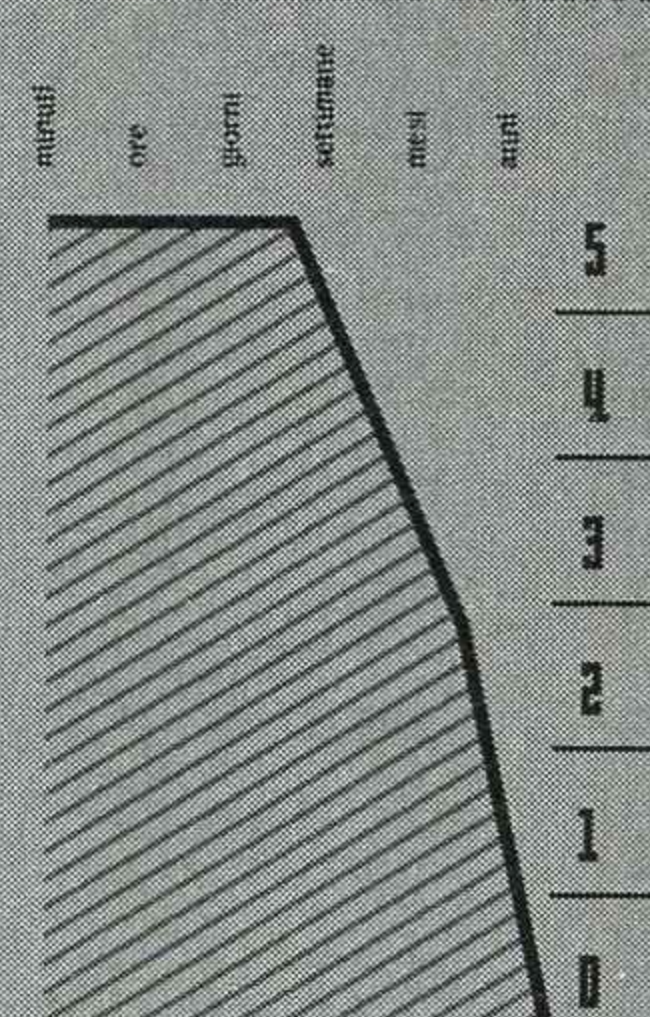
855 PC

G	QI	A	FK
9	6	5	7

L'attesa era spasmodica dopo le voci, rivelatesi poi ridicolmente false sull'avvenuto fallimento della Cinemaware. È vero che ci sono stati problemi che hanno impedito alla casa americana di uscire con dei titoli nelle scadenze stabilite, ma ora con *TV Sports: Boxing* la software house, ora di stanza a Londra, ha di nuovo colpito nel segno. Le critiche che si possono portare al gioco sono molte, ma non è neppure vero che non sia un buon titolo se siete appassionati di boxe e della Cinemaware. Il gioco è da non perdere, se non altro per completare la vostra collezione di *TV Sports*.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuti ore giorni settimane mesi anni

5 4 3 2 1 0

Genere Simulazione Sportiva
Casa Accolade
Sviluppatore Gene Smith
Prezzo L. 59000

MIKE DITKA
ULTIMATE FOOTBALL

Non passa un anno che, per lo meno una software house americana, non produca un gioco sul Football americano. Stessa cosa dicasi per il baseball, due degli sport tipicamente d'oltre Oceano.

Mike Ditka - Ultimate Football non è, come vorrebbe il titolo, il gioco di football definitivo, però riesce ad aggiungere qualcosa di nuovo al panorama dei videogiochi che vedono Quarter Back e Wide Receiver come protagonisti.

Mike Ditka è l'attuale allenatore dei Chicago Bears, e non c'è dubbio che se ha voluto associare il suo nome a un gioco per computer l'ha fatto a ragion veduta, e non firmando un contratto ad occhi chiusi.

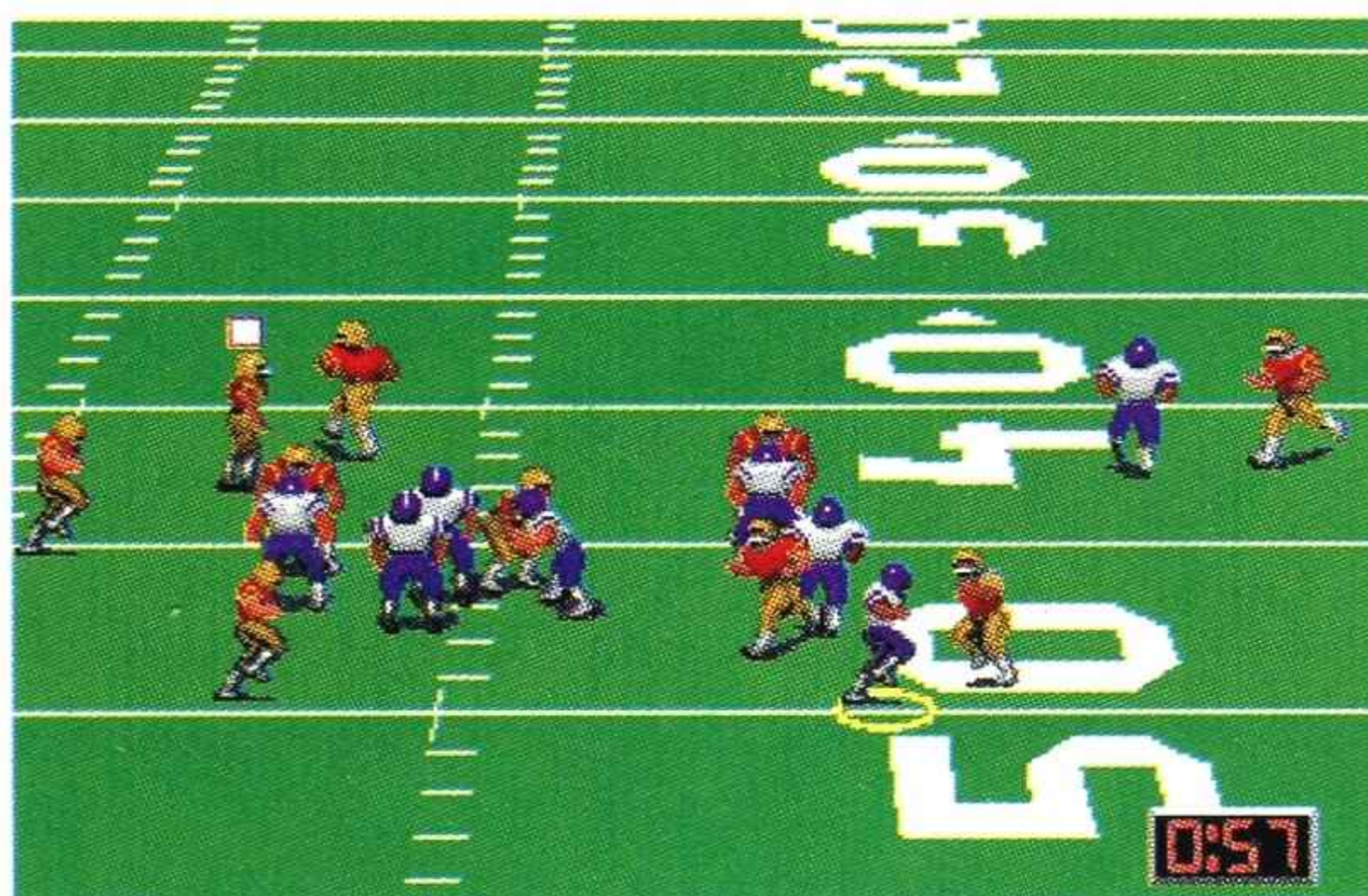
Uno schermo di opzioni, per determinare se giocare una partita singola, cominciare un intero campionato o lanciarsi nella sfida dei play off. È possibile giocare con tutte le reali formazioni della NFL americana, anche se, per ovvi motivi di Copyright, i nomi dei giocatori sono stati cambiati. Comunque i limiti alla fantasia dei giocatori non sono frenati in alcun modo, tant'è che è possibile cambiare tutti i nomi, i numeri di maglia, la posizione e le capacità di ogni uomo che scende in campo, oltre che il nome della squadra e il colore della maglia, sia quando si gioca in casa che in trasferta.

Durante la partita è possibile selezionare diversi punti di vista per seguire l'azione, inoltre è sempre disponibile un'opzione replay per rivedere, con quattro inquadrature diverse l'azione immediatamente precedente e, salvarla per i posteri. Mentre si gioca non è impossibile che qualche giocatore s'infortuni, richiedendo così la sostituzione da parte di uno dei numerosi giocatori facenti parte del roster. La cosa può essere poco simpatica quando si gioca una partita d'esibizione, ma diventa tragica nel caso in cui ci si trovi ad affrontare un campionato in piena regola e si perde per tre o quattro settimane il runner più potente o il ricevitore più agile e con la più alta percentuale di "completati" della squadra.

La partita in sé è proposta con vista alle spalle della squadra in attacco, ma può essere comunque modificata nel menu "In Play". e ricorda da vicino *TV Sports: Football* della Cinemaware, è però vero che la tendenza a rendere il campo in prospettiva da una sensazione di profondità che

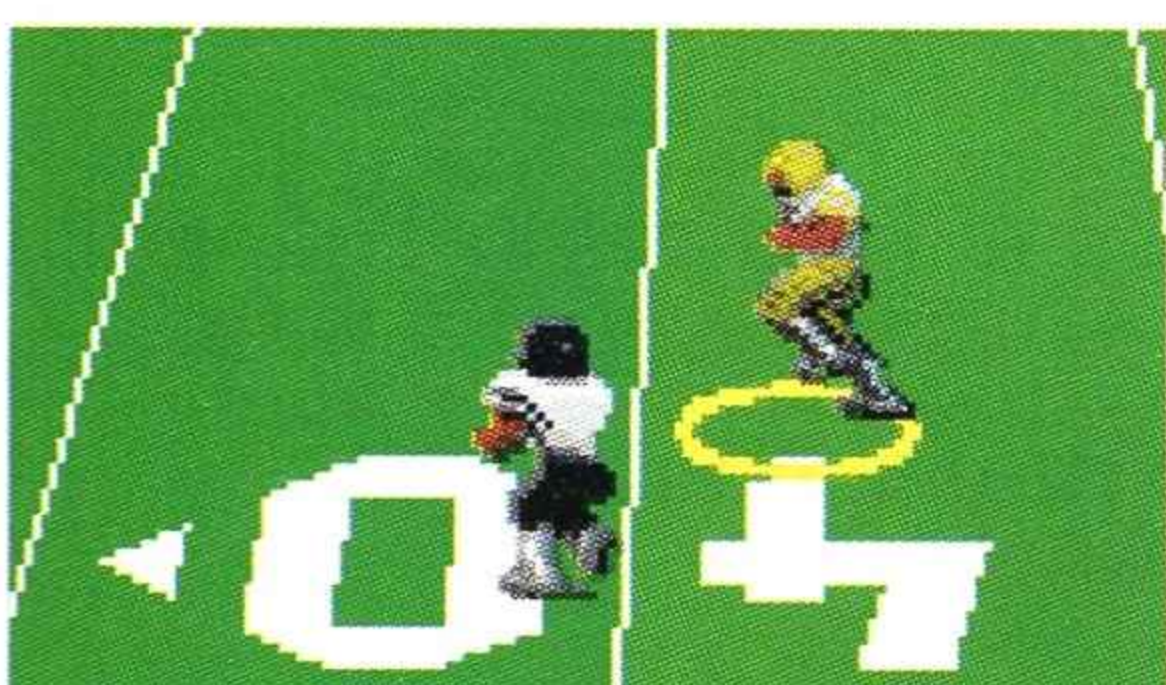
(sopra) Il replay nella sua magnificenza. Rivedere le migliori giocate della vostra squadra dà una grande soddisfazione.

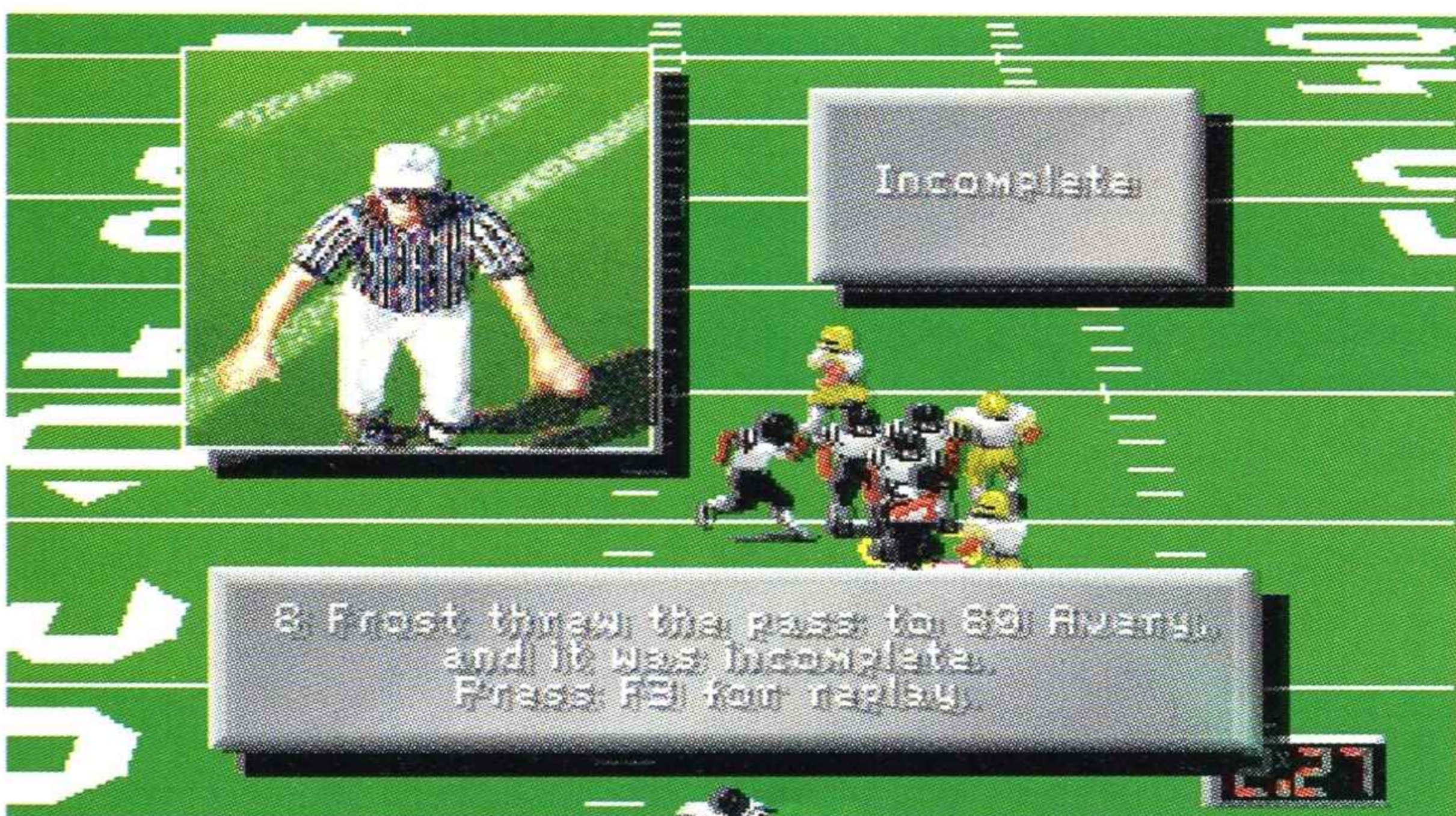
(a sx) L'uomo con il cerchio è il ricevitore che, indisturbato sta per raccogliere il passaggio del QB.

L'Huddle dei San Francisco 49ers. Come nella realtà sono una della squadra più forte presente nel gioco.

Il portatore di palla, segnato dal cerchio, sta per essere placcato in questa "sweep" fallita di brutto. Qui sopra lo schermo iniziale delle opzioni.

***TV Sports: Football* è la simulazione di Football americano che più s'avvicina all'ultimo nato della Accolade. Il punto di vista del gioco è identico, e sicuramente il più logico, visto da dietro, con gli sprite ben disegnati nella loro potenza. Le somiglianze però si fermano qui perché, nonostante *TVS: Football* era decisamente la rivoluzione di questo sport su computer nel periodo in cui uscì, *Mike Ditka* sembra esserne la logica e migliorata continuazione, con molte opzioni che rendono il gioco vario e completo.**

La sola possibilità di creare i propri schemi lo eleva una spanna sopra il concorrente. Ma non dimentichiamoci che sono passati tre anni dal lancio in commercio del titolo della Cinemaware...

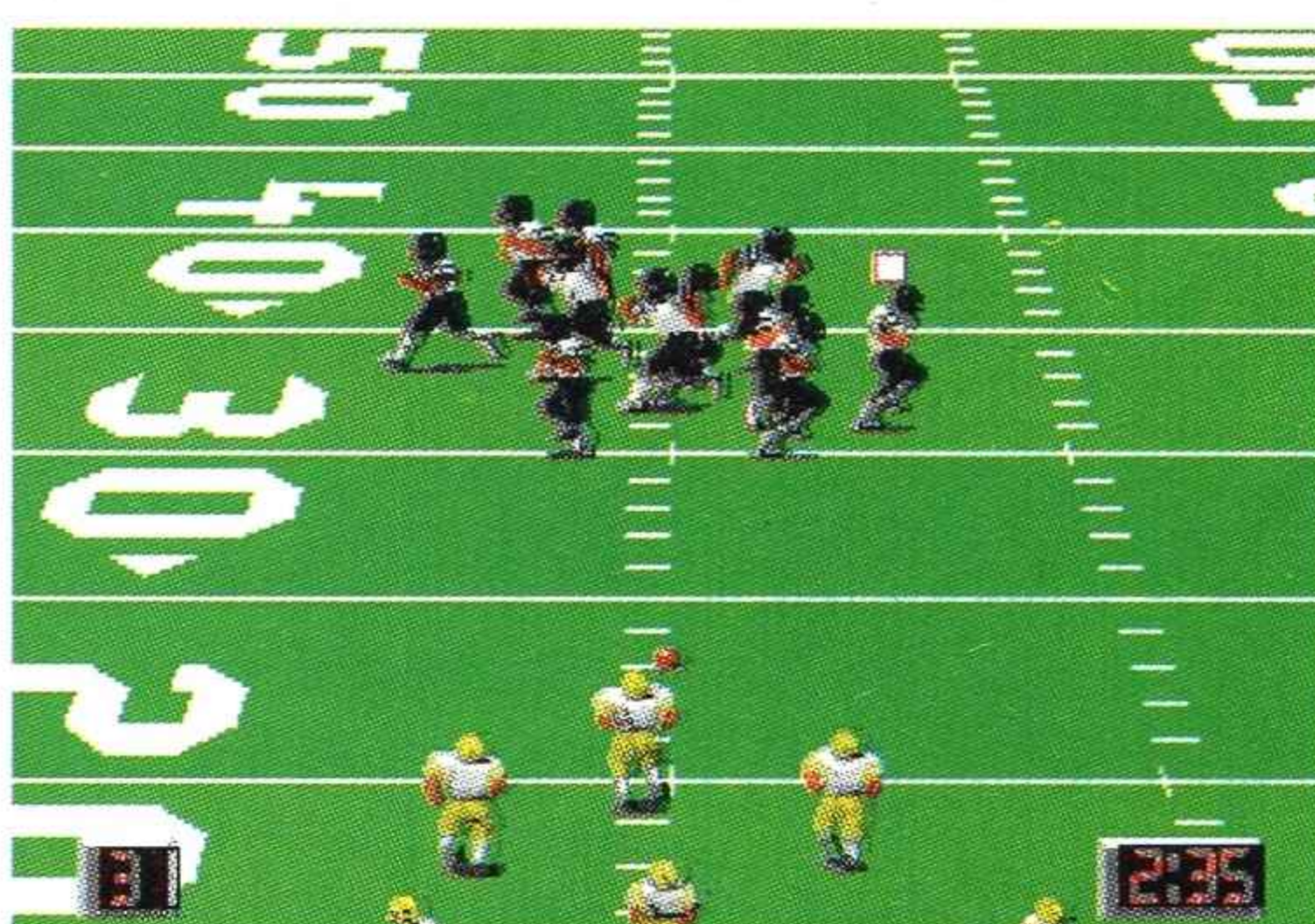
La sequenza del calcio d'inizio. La barra sulla sinistra indica la potenza e la direzione con cui verrà colpita la palla. Toccherà allo special team avversario riuscire a ritornare il pallone il più vicino possibile alla linea di meta, per garantirsi la possibilità di segnare un Touchdown.

Il portatore di palla sta per essere raggiunto da un line baker.

(Sopra a dx) La fine del primo temo di una partita giocata a Green Bay.

Incompleto! L'arbitro appare ogni volta che una giocata si è conclusa, per illustrarci quante yard sono state corse, chi affettuato il placcaggio e, nel caso di un lancio riuscito, chi ha ricevuto il pallone.

VERSIONE PC

Senza alcun dubbio *Mike Ditka - Ultimate Football* è la migliore simulazione di Football disponibile per PC fin'ora uscita in commercio. Moltissime opzioni e una simulazione di questo sport estremamente curata non riescono a diminuire il disappunto per l'eccessiva lentezza che colpisce chi possiede pochi Mhz. Per il resto è ineccepibile.

rende più immediato l'immaginarsi effettivamente in tribuna. Le azioni disponibili per ogni "down" sono molte, e vanno dalle solite I-formation e Shoot Gun, alle più complicate e meno conosciute WR Curl e DBL Thight End. La possibilità più accattivante rimane comunque la possibilità di crearsi i propri schemi, di salvarli in Hard disk e sperimentarli in partita.

Tenuto conto di tutti questi particolari si può asserire senza tema di essere smentiti, che *Mike Ditka - Ultimate Football* è senz'altro il miglior gioco dedicato a questo sport uscito negli ultimi tempi per computer, a differenza dello stesso titolo prodotto per il Megadrive, che non è niente di speciale. La grafica dei giocatori è ben curata, e anche se a volte subisce dei rallentamenti fastidiosi rappresenta al meglio l'azione e la violenza propria di questo sport. I

Le squadre prendono posizione lungo la linea di "scrimmage". La prossima azione sarà un lancio o una corsa?

punti di vista della telecamera permettono di vedere e, se proprio si è masochisti, rivedere i propri errori nel tentativo di non ripeterli in futuro. Inoltre, l'ottima possibilità di disegnare i propri schemi di attacco e di difesa lo rendono unico nel suo genere.

Si è parlato di *TV Sports: Football 2* su CDTV, e forse solo utilizzando l'infinite possibilità di un CD si riuscirà a superare la quasi perfezione di *Mike Ditka*. Unico grosso neo del programma è la lentezza che senza dubbio infastidisce, ma se possedete una macchina con molti Mhz allora il problema non esiste più, e potrete godervi il vostro "Monday Night Football" in santa e, veloce, pace.

K gioco

PROVE SU SCHERMO

MIKE DITKA ULTIMATE FOOTBALL

K VOTO

- Possibilità di creare una squadra in ogni sua parte
- Possibilità di disegnare i propri schemi d'azione
- Replay davvero "televisivo"

- Eccessiva lentezza in macchine con pochi Mhz
- Difficoltà nel gestire i giocatori via tastiera

si ringrazia LAGO SOFTMAIL

910 PC

G	QI	A	FK
9	7	7	8

Ci troviamo di fronte a gran gioco. A prima vista sembra che non ci sia un solo particolare fuori posto in *Mike Ditka* e, dopo un esame più approfondito sembra che tale impressione trovi sempre più corpo.
La cura riservata ai particolari ripaga in pieno il lavoro dei programmatori gratificando i giocatori con tocchi di classe che, anche se possono sembrare superflui, sono spesso il miglior metro di giudizio tramite il quale si determina se un gioco è di successo oppure no.
***Mike Ditka* è una superba simulazione del Football americano e permetterà ai possessori di PC di scatenare finalmente le proprie fantasie sportive anche in questo campo tenuto per lungo tempo lontano dagli hard disk degli IBM compatibili.**

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuti ore giorni settimane mesi anni

5 4 3 2 1 0

Genere Azione Arcade
Casa Psygnosis
Sviluppatore Interno
Prezzo L. 49900

LEANDER

La Psygnosis scende in guerra contro il malefico Thanatos... La bella principessa Lucanna è stata rapita dal malvagio Thanatos, un mago/demone/dio così cattivo che più cattivo non si può.

Il suo innamorato segreto, il capitano delle guardie Leander, è deciso a tutto pur di liberarla. Perfino attraversare i tre mondi farciti di insidie che lo separano dalla terra del cattivo. Riuscirà il nostro eroe a sconfiggere il mortale nemico e a liberare la bella amata? (*sbadiglio*)

Sveglia gente! La trama non sarà di un'originalità urlante e in fondo Leander non è altro che "uno di quei soliti giochi di piattaforme". Ma alla Psygnosis si sono rimboccati le maniche e hanno lavorato sodo perché il programma diventasse un'esperienza degna di essere vissuta da tutti gli appassionati del genere e non. E i risultati si vedono.

La struttura di base del gioco è tradizionale. Tramite il joystick controlliamo il movimento del protagonista. Spingendo in alto lo si fa saltare mentre tirando il joystick verso di noi Leander si inginocchia. L'atto di inginocchiarsi serve tradizionalmente, in questo genere di giochi, a evitare colpi o avversari che passano a mezz'altezza. In *Leander* questo accade raramente; per esempio, le frecce scagliate da alcuni avversari devono essere saltate se non si vuole essere feriti e la stessa cosa accade con colpi di alabarda e altri fenomeni poco simpatici. Questo fatto, paradossalmente, mette più a disagio il giocatore esperto - abituato a reagire meccanicamente a certe situazioni simili tra loro anche in giochi differenti - che il neofita. Fino a quando non ho preso la mano ho continuato imperterrito a inginocchiarmi ogni volta che arrivava una freccia, per puro riflesso condizionato.

Il pulsante di fuoco attiva l'arma impugnata da Leander. All'inizio il nostro eroe ha a disposizione solo una misera spada da allenamento. Armi più potenti possono essere acquistate nei negozi che si trovano sparsi un po' dappertutto nei tre mondi. Il denaro necessario per acquistare le armi (e altri oggetti interessanti dei quali parleremo tra poco) si raccoglie aprendo le casse che si incontrano lungo il cammino e in alcuni casi uccidendo gli avversari. Alcuni mostri lasciano infatti come ricordo della loro morte preziose gemme o monete d'oro in quantità variabile. Sotto questo punto di vista *Leander* ricorda da vicino un altro grande gioco di piattaforme: *Gods* dei Bitmap Brothers.

Se la situazione si fa disperata, Leander può ricorrere all'arma definitiva: facendo inginocchiare il nostro eroe e tenendo premuto per qualche secondo il bottone di fuoco del joystick si convertirà la sua energia vitale in un'onda dal potere distruttivo terrificante. L'attacco costringe Leander a sacrificare una delle sue vite ma è sufficiente a spazzare via dallo schermo tutti tranne i più agguerriti avversari. Una misura di "sicurezza" impedisce di utilizzare questo attacco se a disposizione del giocatore e' rimasta solo una vita.

Ogni mondo è diviso in svariati sottolivelli. All'inizio di ogni sottolivello al giocatore viene presentata una missione da compiere. La struttura di queste missioni è generalmente molto semplice: "Raccogli la chiave che si trova nella caverna ad est e portala fino al portale teleportante che si trova ad ovest".

Anche la Psygnosis ha capito che i videogiochi sulle console rendono...

Ma che cos'è? Una super console o un Amiga?

La cosa che varia con il progredire del gioco è la dimensione dei vari sottolivelli. Inoltre, come è logico attendersi, ognuno di essi è popolato da creature sempre più forti e pericolose. Non è possibile passare al sottolivello successivo se non si è completata la missione. Al termine dei primi due mondi è in agguato un servitore di Thanatos (leggi "cattivone di fine livello"), mentre al termine del terzo si incontra... no, questo dovete indovinarlo da voi!

Leander è un gioco di piattaforme nell'accezione più pura del termine. L'abilità maggiormente richiesta al giocatore non è la risoluzione di puzzle - come avviene il altri titoli - ma la capacita' di controllare quasi perfettamente i movimenti del personaggio. In alcuni punti del gioco è necessaria una grande precisione per completare un salto esattamente sopra a una strettissima piattaforma e non è raro che la punizione per un fallimento sia la morte immediata del personaggio (causa feroci spuntoni verticali strategicamente piazzati). Questo non significa che *Leander* non sia anche un gioco di rompicapo, ma essi sono il larga misura relativamente semplici soprattutto per chi ha già una certa familiarità con questo genere di giochi.

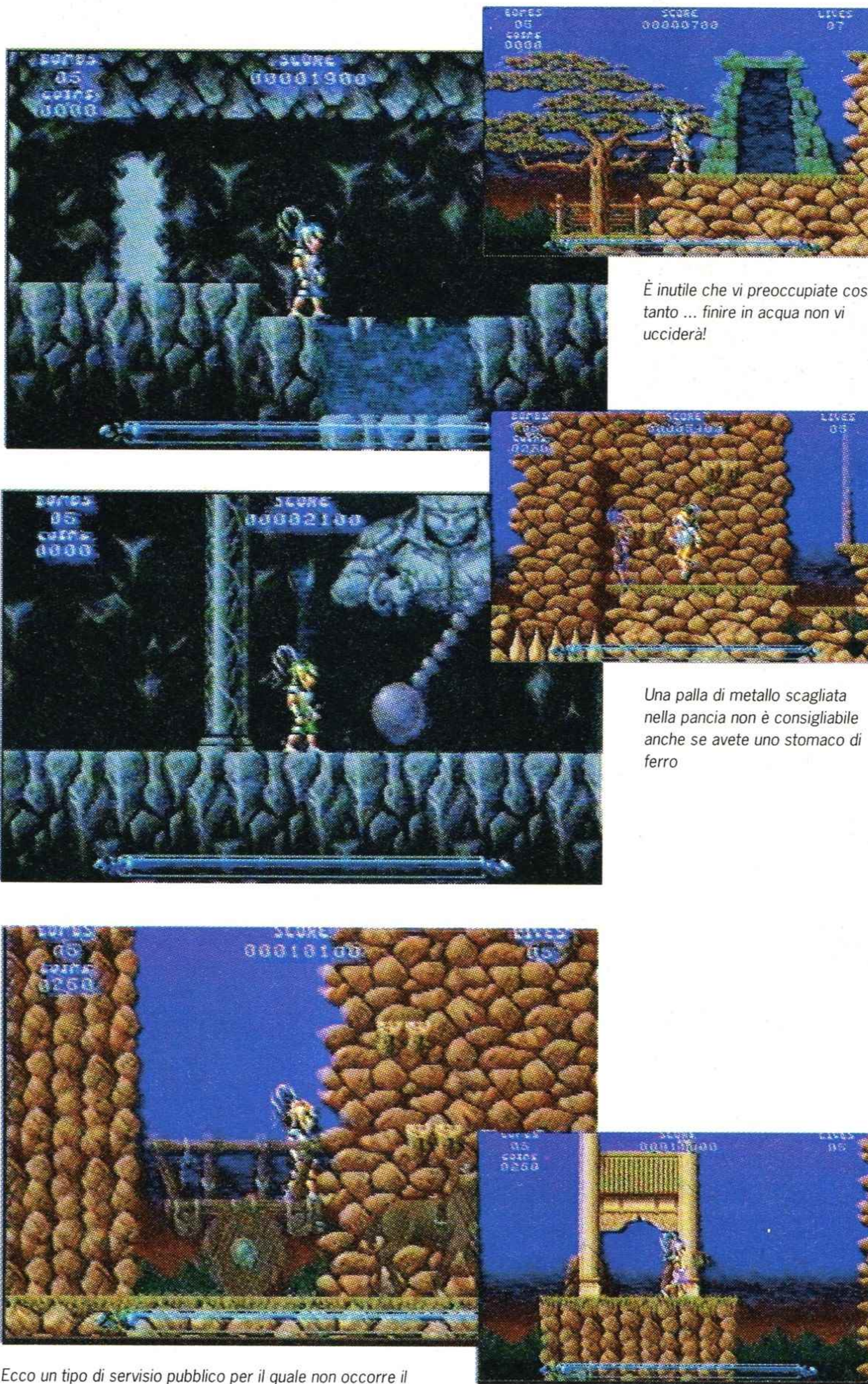
Leander è protetto da un armatura che può sopportare un numero limitato di colpi. La forza dell'armatura è indicata dal suo colore: quella nera è la più robusta, e assorbe sei colpi, mentre quella porpora cade in pezzi dopo il primo urto. L'armatura cambia di colore dopo ogni colpo subito, mostrando in questo modo costantemente la "robustezza" ancora a disposizione. Le armature più potenti possono essere trovate lungo il percorso o acquistate nei negozi.

Le armi più forti includono la "Lama del Leone", della "Tempesta"" e la "Spada di Forza". Ogni arma infligge ai mostri un numero di punti ferita variabile secondo la propria forza (come avviene nei GdR) e sono disponibili anche armi più convenzionali (spade corte, pugnali...). Importantissime sono le "Bombe Runiche", capaci di attivare la Lama del Leone e unica arma in grado di sconfiggere l'immagine eterea di Thanatos.

Prima che la partita abbia inizio una pagina di opzioni permette al giocatore di stabilire la difficolta' del gioco, variando l'armatura con cui si inizia l'avventura, il numero di omini a disposizione e l'opportunità o meno di avere dei "continua" a disposizione quando una partita è terminata causa fine omini.

Complessivamente *Leander* è un gioco molto divertente e realizzato tecnicamente molto bene (ma del resto la Psygnosis ci ha abituato a questo livello di qualità). Gli unici nei sono una certa goffaggine da parte del personaggio quando vibra i colpi di spada (se l'avversario è troppo vicino non viene colpito e talvolta questo dà origine a pericolosi momenti di indecisione) e una generale mancanza di originalità. Di *Leander* si può dire quello che direbbe un lettore di gialli davanti a un romanzo di P.D. James: "Non dice nulla di nuovo, ma è uno splendido rappresentante del suo genere".

confronta & contrasta

I due titoli che subito vengono alla mente sono *Shadow of the Beast* (sempre della Psygnosis) e *Gods* dei Bitmap Brothers. *Leander* è più vicino al secondo titolo che al primo. *Shadow of the Beast* era un capolavoro di realizzazione tecnica, e in questo è sicuramente superiore a *Leander*, ma purtroppo era tradito dalla sua giocabilità di scarsissimo spessore. *Gods*, d'altro canto, vanta una scelta di opzioni superiore rispetto a *Leander* (soprattutto se si confrontano le "merci" poste in vendita nei rispettivi negozi) senza che giocabilità e qualità tecnica del programma siano state trascurate. Queste considerazioni lo pongono un gradino più in alto rispetto al titolo della Psygnosis.

È inutile che vi preoccupiate così tanto ... finire in acqua non vi ucciderà!

Una palla di metallo scagliata nella pancia non è consigliabile anche se avete uno stomaco di ferro

Ecco un tipo di servisio pubblico per il quale non occorre il biglietto

VERSIONE AMIGA

Sonoro e grafica dell'Amiga sono ottimamente sfruttati, sebbene non al livello di *Shadow of the Beast*. In un gioco di piattaforme la cosa più importante è la giocabilità: la capacità di coinvolgere il giocatore nell'azione senza distrazioni o elementi di condimento inutili. *Leander* riesce pienamente in questo e si pone ai vertici del suo genere senza difficoltà.

LEANDER

K gioco K

K grafica K

K VOTO

- Difficoltà ottimamente graduata con il progredire della partita.
- Possibilità di decidere il livello di difficoltà preferito.
- Grafica e sonoro di prima qualità.

- Struttura di gioco per nulla originale.
- Azione spesso diluita e poco frenetica.

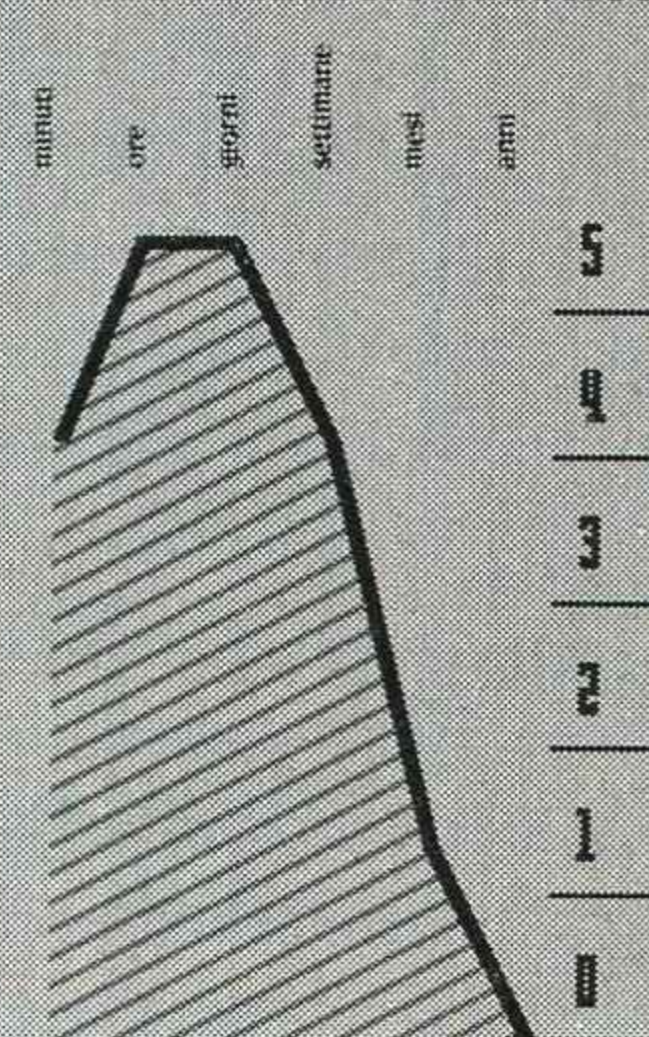
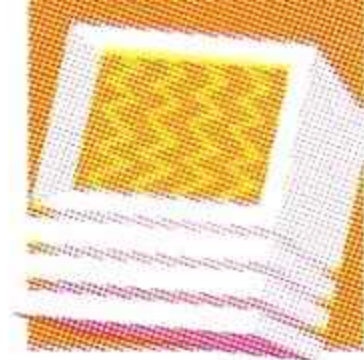
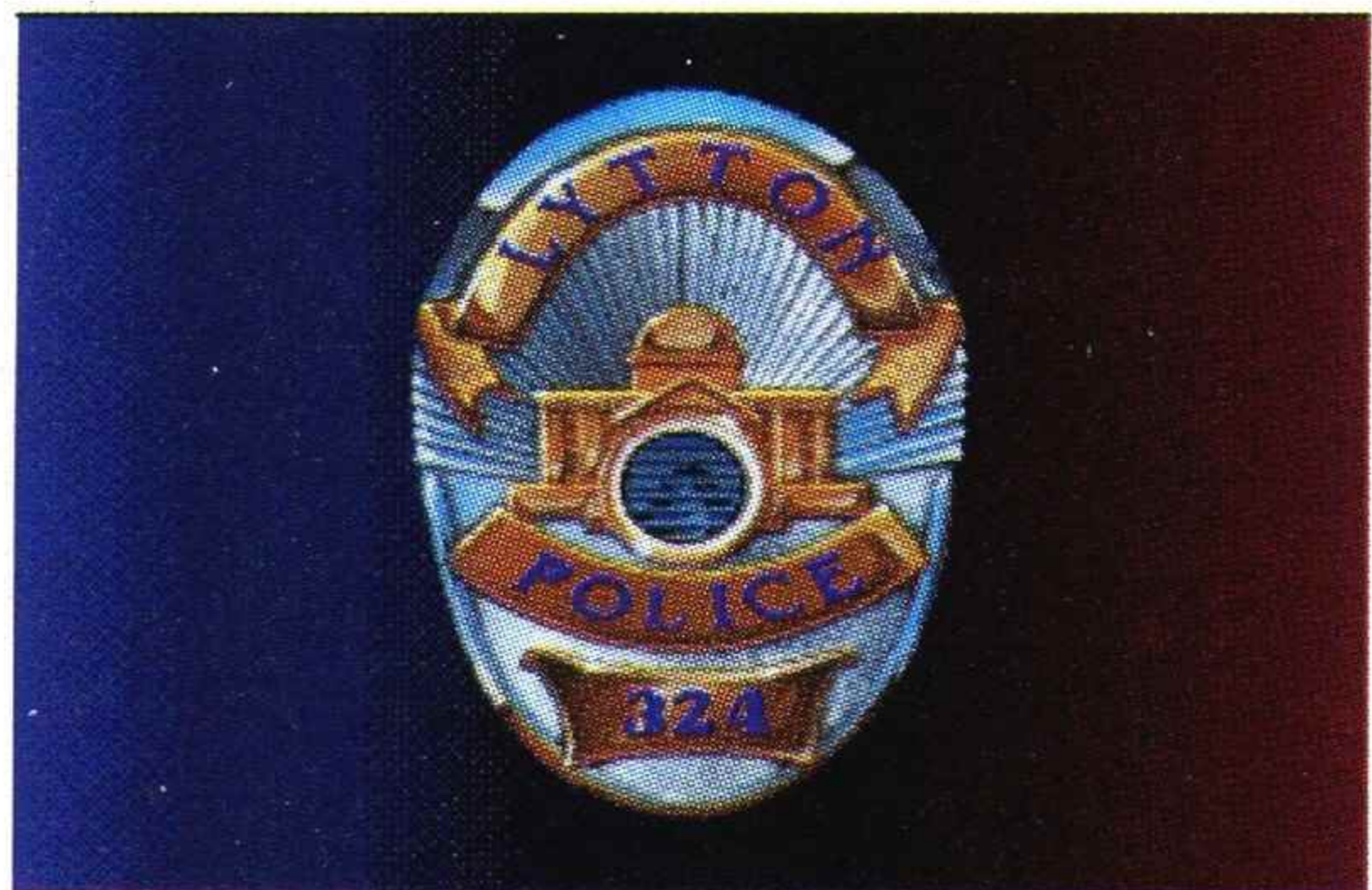
900 AMIGA

G	QI	A	FK
8	7	5	8

***Leander* è un classico "carica e gioca". Impadronirsi del sistema di comando non richiede sforzi particolari e il giocatore può immediatamente concentrarsi sull'azione. Lo svolgimento del gioco è insolitamente tranquillo, con momenti di terrore e frenesia alternati a momenti in cui l'unico problema è calcolare il giusto balzo verso la piattaforma successiva. Il gioco è comunque coinvolgente e l'unica vera critica non vede nulla di nuovo sotto il sole: quando lo avrete finito...**

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuti ore giorni settimane mesi anni

5 4 3 2 1 0

Genere Avventura grafico-testuale
Casa Sierra On-Line
Sviluppatore Doug Oldfield
Prezzo L. 99.000 PC

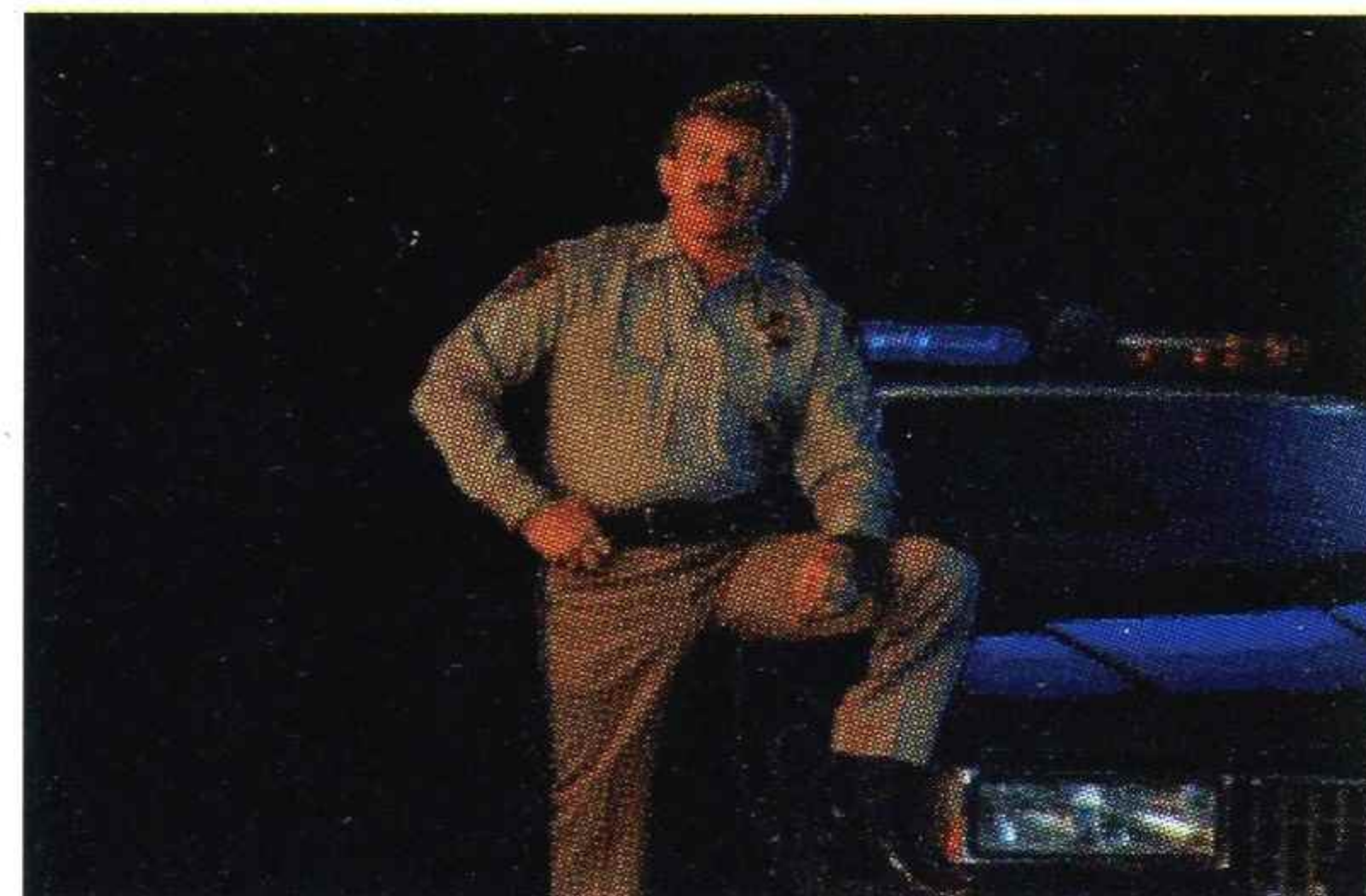
POLICE QUEST 3

Jim Walls e la "tranquilla" cittadina di Lytton sono nuovamente protagonisti nella nuova, fantastica avventura grafica della Sierra On line per la terza puntata della fortunata serie *Police Quest*.

Ancora una volta l'ormai celebre Sierra's Creative InterpreterDevelopment System (S.C.I./D.S.) ha creato un prodotto destinato ad un successo quasi annunciato. Grazie, infatti, all'intelligente "creatore" di adventure (vedi le serie di Larry, di King & Space Quest, ecc.) sviluppato internamente alla Sierra, il programmatore si può concentrare maggiormente sul mondo dove opereranno i suoi personaggi, lasciando il gravoso compito della gestione delle risorse della macchina (grafica & suono) all'interprete stesso: una specie di S.E.U.C.K. (ricordate?) per avventure, insomma!

Il risultato è un grandioso programma con una grafica digitalizzata (e animata!) da cinematografo che presenta schermate mozzafiato nelle quali si svolge l'azione del nostro eroe di turno Per giusta e corretta continuità con i lavori precedenti, anche stavolta il protagonista è il poliziotto ispirato alle esperienze di Jim Walls (un VERO "cop" americano!), il rinomato designer della fortunata serie "Police Quest" il quale (per chi non lo sapesse) durante una degenza ospedaliera ha trasferito in questo gioco per computer le sue avventure quotidiane, ovviamente rivedute e corrette da Ken Williams e dal mitico "S.C.I./D.C.".

L'ambiente grafico nel quale si opera, però, è notevolmente migliorato grazie alla grafica VGA in 256 colori che sembra essere un po' lo standard futuro delle adventure Sierra (e non), anche se è disponibile una versione EGA a 16 colori che ricalça il "look" (più scarso...) dei due *Police Quest* precedenti.

Il gioco inizia alla stazione di Polizia di Lytton e procede sempre nell'ambito cittadino secondo una serie di chiamate e conseguenti interventi che arriveranno man mano che verranno risolti i casi precedenti. La struttura di gioco, infatti, è praticamente sequenziale (anche se non sembra: potenza del "S.C.I./D.S."!) e consente una libertà d'azione al protagonista, a condizione che si risolvano pri-

Con il telefono sul tavolo del vostro ufficio potete chiamare chiunque per le vostre indagini.

Questo non è l'ufficio di uno "strizzacervelli" ma di un vostro collega.

confronta & contrasta

Ennesimo scontro in casa fra titani per questo box che pone sul piatto gli ultimi due migliori prodotti Sierra a 256 colori: *Police Quest 3* & *Larry 5*. Indubbiamente entrambi sono bocconcini alquanto prelibati e, probabilmente, dovendo sceglierne uno il compito si presenta decisamente impegnativo. *Larry 5* si ispira ad un personaggio fantastico (cioè di fantasia) che, pur non avendo molto di reale, diverte moltissimo per la simpatia del soggetto da guidare nel corso del gioco/cartone animato. *Police Quest 3* presenta digitalizzazioni animate impressionanti ed è sicuramente il gioco tecnicamente più avanzato prodotto in casa Sierra come, giustamente, recita con orgoglio la confezione.
Inoltre, essendo meno sarcastico del "rivale", *P.Q. 3* ha già un elemento distintivo che dovrebbe altrettanto diversificare la potenziale utenza per la quale, in ogni modo, l'unico consiglio serio che vale è quello di affidarsi alla propria "affinità selettiva" verso l'uno o l'altro prodotto: comunque sia, sappiate che un errore è matematicamente impossibile!

Questa volta il collega è in ufficio. Ma non sembra gradire che frughiate tra le sue carte.

VERSIONE PC

Anche *Police Quest 3* necessita l'installazione su disco fisso, occupando un massimo di 6 Megabytes scarsi per la versione completa indipendente dai floppy. Il gioco è davvero entusiasmante e permette al giocatore di verificare se anche in situazioni di pressione si possiede la determinazione e la risolutezza necessarie ad affrontare alcuni casi REALMENTE accaduti a Jim Walls. Gli interventi procedono con un realismo che ha dell'incredibile; praticamente si potrà ammanettare un sospetto, testargli l'alito in caso di evidente stato di ebbrezza, interrogare un testimone, controllare targhe e patenti delle autovetture fermate, pattugliare un quartiere, fare un'irruzione per incastrare dei pregiudicati, persino sparare dietro ai malviventi anche se (giustamente!) ci si dovrà assumere la piena responsabilità di ogni azione, incluse le conseguenze che influiranno (in bene o in male) il seguito dell'avventura. Il problema dell'apparente libertà di azione unita ad una struttura di gioco molto rigida, però, è che se non si compiono determinati passaggi obbligatori per la continuazione del gioco la storia "si ferma" e, nella moltitudine di azioni permesse in attesa di indovinare quella giusta, la frustrazione può prendere il sopravvento...

ma alcuni "passaggi obbligati" senza i quali il film (poiché di film si tratta!) non potrà proseguire.

L'interfaccia di gioco è garantita dall'ennesimo standard Sierra (ormai una pietra miliare nel settore!) delle icone "point-and-click", senza interpreti di sorta che garantiscono un'immediatezza di utilizzo del programma anche a chi non sa nulla di inglese; peccato però che comunicazioni e scritte varie di risposta non siano in italiano...

Utopie a parte è, invece, notevole il supporto musicale (compratevi una scheda sonora, però!) che si avvale, addirittura, di un tema tratto dalla colonna sonora di *Miami Vice* a opera di Jan Hammer: niente male per un videogioco! Tramite il pannello di controllo è aggiustabile persino il volume delle emissioni sonore, così come vari parametri per un accettabile

Siete stati chiamati per un intervento. Un pazzo disturba la quiete dei cittadine nel parco. Fate vedete vedere che siete un buon poliziotto.

rapporto grafica/tempo d'esecuzione, anche in funzione della macchina che avete a disposizione per la quale, comunque, servono come minimo i 12 MHz. di un AT-286 e gli ovvi 640 Kilobytes di memoria convenzionale.

Grande attenzione è stata dedicata all'animazione dei personaggi (per i quali sono stati impiegati filmati digitalizzati di attori veri), così come ai particolari grafici in generale che ricreano esattamente il mondo in cui opera il tipico ufficiale di polizia americano: persino quando ci si sposta in macchina si dovrà scegliere l'auto (quella "operativa" con sirene ed insegna o quella "di servizio" in borghese senza indicazioni) e guidarla accelerando, frenando e sterzando ai vari incroci: praticamente c'è proprio tutto!

K gioco

K grafica

K VOTO

- Grafica e animazioni da film
- Sonoro da colonna sonora.
- Interfaccia utente semplice e immediata

- Lento su macchine inferiori ai 12 Mhz.
- Struttura di gioco molto rigida e sequenziale
- Obsolescenza precoce una volta risolto

920 PC

G	QI	A	FK
10	9	8	8

Senza dubbio *Police Quest 3* facendo molta scena fa anche molto fumo dietro il quale, però, c'è tanto di quell'arrosto da sfamare un esercito di video avventurieri aspiranti poliziotti che, in maniera rapida e indolore, potranno verificare l'idoneità al ruolo.
Ma se la Sierra continuerà con questo andazzo qualitativo non stento a credere che un giorno, almeno le pre-selezioni per i concorsi di piedipiatti, saranno svolte con un software non molto diverso dal presente titolo...

POLICE QUEST 3

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuti ore giorni settimane mesi anni

5 4 3 2 1 0

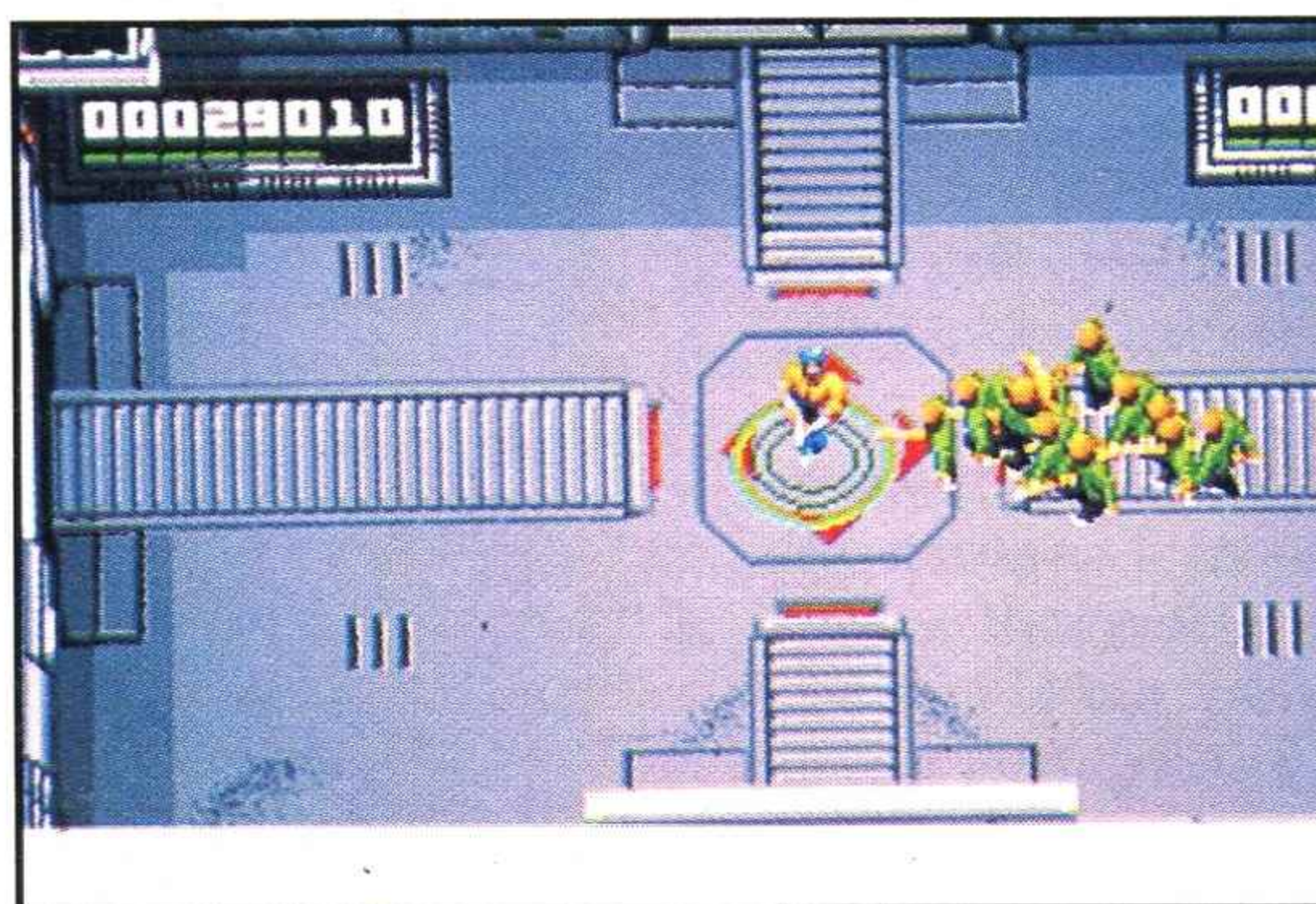
Genere Azione
Casa Ocean
Sviluppatore Probe Software
Prezzo L 29.000

SMASH TV

Si dia inizio al conto dei cadaveri! Così dovrebbe chiamarsi questo gioco. Se pensavate che qualcuno dei giochi della vostra collezione fosse violento, brutale o cruento, ripensateci. Il gioco che vi presentiamo è la carneficina più spensierata e la più incasinata che si sia

mai vista sullo schermo di un computer. E si tratta di uno spasso. Convertito dal famosissimo coin-op dalla Probe Software, *Smash TV* si basa su un gioco-spettacolo di ambientazione futuristica meglio noto come *It's a Knockout* su PCP. I concorrenti - da soli o in squadra - devono esplorare un enorme dedalo di stanze e raccogliere soldi e premi fantastici. L'avanzamento dei giocatori è ostacolato non da stupidi personaggi vestiti da gorilla che lanciano budini alla crema o che cercano di mettervi fuori gioco lungo lo scivoloso solcometro con un cannone ad acqua, bensì da schiere di zombie e da macchine automatizzate assassine.

Condotto da un fastidiosissimo presentatore dal sorriso super smagliante, lo spettacolo intrattiene una popolazione con il cervello in pappa che vive in una lugubre cultura del futuro. Come un'estensione un po' distorta dei cari, vecchi USA, questa cultura ha buttato a mare tutti i valori morali. Quello che conta al suo interno sono l'ostentazione pacchiana dei successi materiali, la ricchezza, la fama, l'arrivismo meschino e nient'altro. L'audience completamente desensibilizzata richiede uno spettacolo televisivo sempre più drammatico ed eccitante, mentre i concorrenti cercano di cogliere l'occasione di avere 15 secondi di gloria, e sono disposti ad affrontare circostanze sfavorevoli e rischi d'ogni tipo nella speranza di diventare per una notte vedette televisive. Nei meandri delle numerose stanze degli studi televisivi, stanno in agguato mostri di vario genere, ognuno fornito della propria dose di cattiveria. I giocatori devono farsi strada, a partire da una sezione centrale dove l'audience e il ghignante presentatore siedono al sicuro, attraverso ogni stanza cercando di portarsi verso la fine di ogni livello.

Una volta entrati in una stanza, i giocatori vengono chiusi dentro: a quel punto tutte le entrate vengono sbarrate e cominciano ad affluire i mostri. Solo dopo che avrete liquidato il numero richiesto di creature le uscite verranno aperte e vi sarà concesso di accedere al livello successivo. A seconda di quanto vi sentiate coraggiosi o abili, potete scegliere di attraversare direttamente il livello seguendo la strada più breve oppure di ripulire ogni stanza e mettervi alla ricerca dei premi più grossi che si trovano nelle stanze dei bonus.

Le orde di zombie si aggirano in schiere letali e i giocatori (come questo che vedete) che li affrontano nella maniera sbagliata e non sparando a sufficienza non hanno alcuna speranza di successo.

Tutti sanno, comunque, che in giochi come questo il punteggio non è affatto l'elemento più importante. Se è abbastanza interessante prendere nota di quanti lussuosi tostapane e set di valigie riuscite ad ammassare mentre vi fate strada lungo i livelli affrontando pericoli d'ogni sorta, è la determinazione di scoprire cosa c'è nel livello successivo che spinge i giocatori ad andare sempre avanti e che li trattiene dal tornare indietro per raccogliere più premi anche quando si rendono conto di aver raggiunto il punto di saturazione nel combattimento.

Non ci sono dubbi sul fatto che *Smash TV* funziona molto meglio quando viene giocato da due concorrenti. Un'affermazione di questo tipo a dire il vero non corrisponde precisamente alla realtà dei fatti: è più preciso affermare che giocare da soli è un po' un bidone. Questa non è una colpa dovuta al lavoro di conversione. Piuttosto al contrario. Il coin-op era di gran lunga più divertente con un secondo sparatore contro il quale strepitare e da sottoporre a critiche e questa considerazione vale anche per la versione domestica. Affrontare le ondate successive di zombie è molto divertente quando c'è un compagno che vi guarda le spalle e vi tira fuori dalle situazioni più difficili e pericolose, ma, a voler essere onesti, se il giocatore si trova da solo la cosa può diventare un po' noiosa.

Nei livelli iniziali la massa di mostri ai quali sparare è formata da gangster grassi e calvi armati di mazze da baseball e vestiti con coloratissime magliette. In questa parte iniziale del gioco, nessuno dei nemici da affrontare è particolarmente pericoloso. È piuttosto l'elevato numero degli assalitori che alla fine può creare qualche problema. Mentre i corpi si ammucchiano uno sull'altro e le munizioni delle numerose e tecnologiche armi che avete a disposizione calano, se non fate attenzione rischiate di ritrovarvi in situazioni difficili o addirittura di essere annientati. Poiché i mostri affluiscono nella stanza approfittando di un'entrata dopo l'altra, in successione molto veloce, può succedere che un angolo della stessa stanza che prima potevate ritenere ragionevolmente sicuro si trasformi in una manciata di secondi in una trappola letale. È proprio questa continua e inesorabile

E qui cominciano i guai. Lo studio principale si trova al centro del terreno di gioco con stanze persino più pericolose che si diramano intorno al bordo. Notate il presentatore che urla. Quando siete arrivati alla fine del gioco, se volete conquistarvi una bottiglia extra di acqua calda o qualcosa del genere, dovete sconfiggere proprio LUI.

pressione sulle reazioni dei giocatori che rende *Smash TV* così coinvolgente.

Diversamente da molti giochi di questo tipo, *Smash TV* ha moltissime opzioni di controllo e ottime nuove vengono dal fronte del joystick. Uno o due giocatori possono partecipare alla partita, e ciascuno di essi può scegliere di usare uno o due joystick. Il primo metodo richiede un po' di lavoro sulla tastiera, ma non comunque l'acquisto di uno splitter. L'altro invece, pur avendo un prezzo ragionevole (circa L. 25.000), consente al giocatore di usare uno stick per il movimento e l'altro per dirigere i colpi. In questo modo non sono necessari dei tasti di fuoco e, contrariamente a quello che si può pensare, non è per niente irritante cercare di usare due joystick.

Il vantaggio ovvio del secondo sistema, come ogni giocatore di *Smash TV* sa bene, è che non è necessario sparare nella direzione che si sta seguendo. In poche parole, questo significa che i giocatori possono allontanarsi da una situazione difficile e continuare a sparare in direzione della massa di mostri che lo inseguono. Il giocatore può perciò aggirare la maggior parte delle prime schermate lavorando all'unisono con i due stick e liquidando una dopo l'altra le numerose orde di mostri.

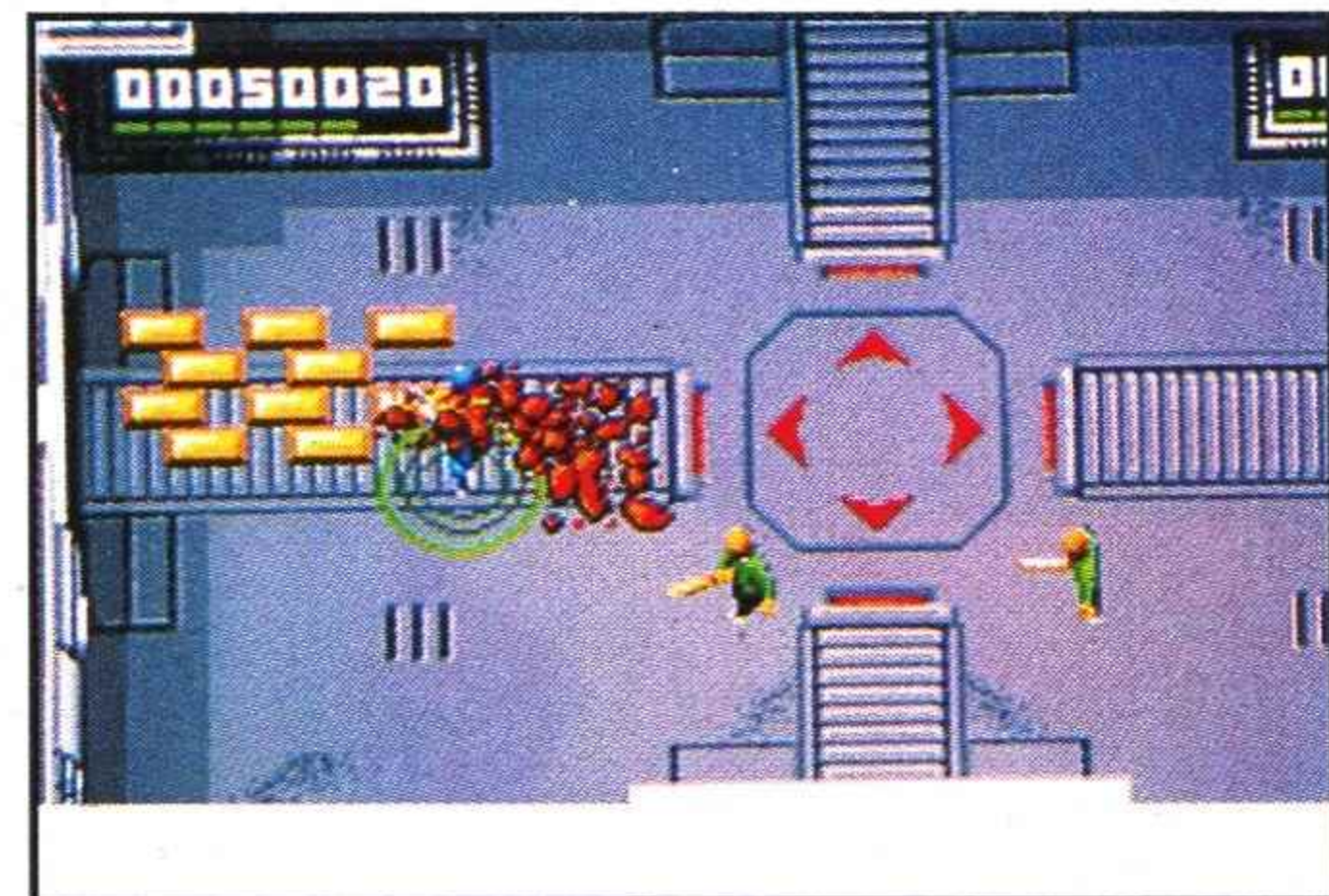
Come è facile intuire questo, oltre a costituire una piacevole novità, è un elemento vitale all'interno del gioco.

Smash TV non funziona affatto usando il primo metodo di controllo. Anche se alla Probe hanno fatto del loro meglio per provvedere alle esigenze del giocatore con un solo stick, il continuo bisogno di premere un tasto, di indirizzare i colpi o di premere sull'opzione di fuoco all'indietro è eccessivamente frustrante e fastidioso.

Se però due giocatori riescono a procurarsi uno stick a testa si divertiranno abbastanza. Selezionando il gioco a un solo giocatore con due joystick, si può ottenere una sorta di gioco di squadra perché un giocatore controlla il movimento e l'altro controlla la direzione del fuoco del personaggio.

confronta & contrasta

***Smash TV*, pur avendo un proprio stile particolare, ha molto elementi in comune con l'eccellente SWIV della Storm, semplicemente per il fatto di essere un ottimo spara tutto. In entrambi i titoli, sono assenti fronzoli vari che rallentano il gioco e si è fatto tutto il possibile per dare al giocatore una continua ed eccitante scarica di adrenalina. Esattamente come SWIV che vi comunica una sensazione un tantino perversa di soddisfazione quando i carri armati e gli elicotteri del nemico saltano in aria, anche Smash TV fornisce brividi di questo genere, anche se in modo più limitato e personale. Probabilmente Smash TV ha la meglio su SWIV su questo fronte per il fatto che vi è quasi concesso selezionare mostri particolarmente irritanti e farli fuori come vi pare. A parte questo però SWIV rimane la colonna portante dei giochi dinamici, se non altro per quel pizzico di classe in più che lo caratterizza. La "durezza" di Smash TV, sempre presente, si rivela a volte troppo rozza ed elementare.**

Non è assolutamente inutile come potrebbe sembrare ed è davvero molto divertente. Richiede un gioco di squadra serio fra i due giocatori e una certa compatibilità, forse superiore a quella richiesta a un giocatore quando controlla il proprio personaggio, poiché in quest'ultimo caso c'è un forte elemento di competitività visto che ogni giocatore si azzuffa per ottenere i premi migliori e i potenziamenti. Si ottengono sensazioni abbastanza entusiasmanti di gratificazione e di amicizia quando si riesce a guidare un personaggio fuori da una situazione apparentemente impossibile.

All'inizio del gioco i giocatori sono forniti di fucili standard e possono raccogliere una serie di potenziamenti procedendo all'interno del gioco. A voler essere franchi, sono piuttosto ridotte le possibilità di progredire in qualche modo negli ultimi livelli senza possedere potenziamenti di una certa consistenza. Questi potenziamenti appaiono casualmente e limitarsi ad allontanare le orde rampanti di mostri e a desiderare ardentemente che compaia all'improvviso un potenziamento per cambiare la situazione può rivelarsi un'esperienza piuttosto frustrante e snervante.

Gli "extra" a disposizione di gran lunga più efficaci sono la bomba intelligente (contraddistinta da un piccolo razzo giallo) che distrugge istantaneamente tutti i nemici presenti sullo schermo solo toccandoli e lo scudo che assicura l'invulnerabilità. Quest'ultimo viene attivato anche quando il giocatore entra nel livello con una nuova vita e gli garantisce un paio di secondi di immunità. Quando il giocatore indossa lo scudo è in grado di uccidere i mostri semplicemente camminandoci sopra, con il solo contatto fisico.

▶83

Gli scudi però, come altri oggetti, non durano a lungo; i giocatori perciò devono essere molto cauti e cercare di evitare di "inciampare" un po' troppo a caso nelle masse aliene. Non sarebbe "simpatico" se il vostro scudo si inceppasse proprio mentre vi trovate nel bel mezzo di una zona ostile. È opportuno anche evitare le numerose mine disseminate sul pavimento. Se commettete l'errore di imbattervi in uno di questi flagelli, essa vi ucciderà immediatamente facendovi saltare in aria con una tremenda esplosione e distribuzione complementare di bulbi oculari e scarpe in ogni direzione. Le mine sono molto frequenti nelle stanze dei bonus. Queste stanze, a ingresso opzionale e che si possono essere saltare semplicemente per uccidere i cattivoni di fine livello, sono piene di beni d'ogni tipo e di denaro. Tutto quello che i giocatori devono fare per raccogliere le merci è correrci sopra. Non dimenticate però che ogni stanza dei bonus è infestata anche da centinaia di mostri pronti ad attaccarvi in diverse modalità. Bisogna ragionare quindi con una certa serietà e fare bene i propri calcoli per decidere se vale o meno la pena di rischiare la propria vita per un paio di valigie o un bollitore.

In *Smash TV* è importante fare continuamente il bilancio dei danni che si sono subiti e stabilire quali minacce hanno priorità. Capita raramente di essere uccisi da un solo nemico. Il più delle volte si fa fiasco venendo messi in difficoltà o sconfitti dalle masse incalzanti dei mostri. Il giocatore deve decidere ad ogni momento da dove arriva la minaccia più pericolosa e quindi combatterla. Ne risulta un continuo cambiamento di direzione e fuoco non stop. Una regola da rispettare assolutamente in questo gioco è infatti quella di non fermarsi mai per più di un secondo. È evidente che i dettagli di carattere grafico sono importantissimi perché un gioco simile sia realistico e credibile. Ottenere effetti realistici da centinaia e centinaia di mostri che infestano il campo è senz'altro molto più difficile che raffigurarne uno o due che si muovono per conto proprio. Alla Probe hanno deciso di lanciare chiazze di sangue, in verità alquanto banali, ogni volta che si colpisce un cattivo. Non si tratta di uno spettacolo troppo eccitante, ma è un compromesso abbastanza comprensibile considerando il gran numero di animazioni che deve essere immagazzinato. In linea di massima però le immagini sono molto impressionanti con migliaia di mostri che affollano lo schermo facendo roteare le mazze da baseball, dozzine di Mister Granata (che, fedeli al proprio nome, ruotano intorno e poi esplodono in schegge di metallo volanti) che si aggirano disordinatamente e schiere di scagnozzi del presentatore che schiamazzano su carri armati scoperti scaricando lanciafiamme sugli sfortunati concorrenti.

Nell'incalzare della carneficina, scoprirete che è molto seducente trovarsi ad annuire, a borbottare e a gridare fra i denti quando state per far fuori un nemico. Infatti entrare finalmente in possesso di una delle armi di potenziamento dopo un lungo periodo di relativa codardaggine (molto spesso i giocatori che riescono meglio sono quelli che passano la maggior parte del tempo a tornare indietro) e poter quindi scatenare una punizione apocalittica e implacabile sugli inseguitori mutanti è uno degli elementi più soddisfacenti presenti in *Smash TV*.

Una delle principali critiche che si possono rivolgere a questo gioco è che al fascino immediato che suscita corrisponde d'altra parte una noia sui tempi lunghi (c'è sempre l'altra faccia della medaglia!). È piuttosto improbabile, infatti, che i giocatori ritornino su un gioco che si rivela così difficile negli ultimi livelli, e questo indipendentemente dalla loro determinazione iniziale a cercare e distruggere tutti i mostri di fine-livello. È vero che la sensazione un po' eroica di completare fino in fondo i livelli più complicati può rivelarsi un incentivo a tornare sul gioco per quelli che desiderano averne di più, ma è altrettanto vero che si tratta di una minoranza. Gli appassionati del coin-op di *Smash TV* molto difficilmente si preoccuperanno di sciocchezze tipo il coinvolgimento sui tempi lunghi, mentre giocheranno con piacere una delle migliori conversioni da coin-op che sia stata prodotta dalla Ocean.

Versione Amiga

I proprietari di Amiga hanno la fortuna di godersi forse una delle migliori conversioni da coin-op che sia mai stata realizzata. Graficamente piacevole, anche se non proprio elegante, con più azione di quanta riesca seguirne anche il più rapido degli stick, ha rispettato in maniera adeguata l'atmosfera un po' assurda dell'originale. Nonostante l'ampiezza dei livelli, il tempo di accesso al disco è stato tenuto piacevolmente basso. Le altre versioni non possono essere recensite perché sono ancora in fase di lavorazione. Date un'occhiata all'apposita rubrica della rivista il prossimo mese per saperne qualcosa in più.

(a destra) Smash TV! Avete le doti necessarie per sopravvivere alla battaglia futuristica?

(Sotto) Lì... il mostro sta per indebolirsi... e proprio quando pensavate che fosse morto eccolo che si rimette in moto!! I mostri sono piuttosto "robusti" e che ogni tanto se la cavano lasciando il giocatore esterrefatto nello scoprire la loro capacità di resistenza.

K VOTO

👍	👎
Eccellente l'azione con due giocatori	Non è un granché giocato da soli
Fenomenale carneficina	Incredibilmente difficile
Varietà di armi	Non molto "profondo"

895 AMIGA

G	IQ	A	FF
8	2	7	8

D'accordo, non si può dire che si tratti del gioco più cerebrale che sia mai stato prodotto. Ma che importa? Fa quello che può e in questo campo non è assolutamente inferiore a video giochi quali Tetris, *Zany Golf* e *Defender*, tutti giochi che a raccontarli sembrano delle schifezze, ma che sul settore del gioco sono semplicemente eccezionali. Anche se non avete nessun particolare desiderio di arrivare fino agli ultimi livelli, potrete rilassarvi terapeuticamente quando volete a causa delle interminabili orde di mostri sempre sulla linea del fuoco. Fantastico. Comunque, senza voler sembrare troppo schietti, è improbabile che riesca a conservare l'interesse più di quanto non abbia fatto il coin-op.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto ora giorno settimane mesi anni

WARM UP

Sembra che per consolarsi dalle infinite delusioni che la casa di Maranello è tanto prodiga da regalarci nel corso dei campionati del mondo di Formula 1, l'unico modo sia abbandonarci alle fantasie che i giochi per computer sanno dare. *Warm up* della Genias permette di correre con anticipo di alcuni mesi la stagione di F1 che ci sta aspettando. Scegliendo monoposto che vanno dalla precaria Leyton House alla "più amata dagli italiani" Ferrari, è possibile allenarsi su tutti i circuiti presenti nel calendario del Campionato del Mondo, in vista delle più impegnative, e importanti, gare ufficiali.

A seconda della vettura scelta dipenderà la velocità, la robustezza, la tenuta di strada e il tipo di cambio utilizzato (automatico o manuale), naturalmente scegliere una vettura piuttosto che un'altra determina anche un livello di difficoltà aggiuntivo oltre ai tre proposti nel menu iniziale. Infatti, se la Ferrari è molto veloce, robusta e ha il cambio automatico (utilissimo per evitare perdite di tempo o sterzate non desiderate), la Minardi risulta meno potente e più difficile da controllare.

La visione del gioco è dall'alto, con le vetture che seguono la pista man mano che si snoda lungo lo schermo. In questo modo risulta però quasi impossibile, a meno di non conoscere a memoria il tracciato, determinare quando si sta per imboccare una curva a gomito o una parabolica. È vero che delle frecce appaiono sulla pista dando indicazioni sul tracciato, però a meno di averlo percorso diverse volte risulterà difficile sapere quale giusta impostazione bisogna prendere per sfruttare al massimo le particolarità della pista. Questo, che può sembrare un difetto, in fin dei conti si rivela un pregio, in quanto anche nella realtà è necessario conoscere a mena dito un percorso per riuscire ad avvantaggiarsi nel modo più consono al nostro stile di guida.

Lo scorrimento è davvero fluido, dando un'ottima sensazione di velocità, mentre la grafica è sufficientemente curata da far pensare di seguire il dato Gran Premio dall'invidiabile posizione dei cameramen sull'elicottero RAI.

La giocabilità è comunque il vero punto di forza del gioco. La conduzione della monoposto risulta decisamente istintiva e immediata e, a meno che non abbiate problemi di pneumatici, anche piuttosto semplice. L'opzione di poter accelerare tramite il pulsante del joystick evita la necessità di costringersi a fare acrobazie per poter dare gas e al tempo stesso sterzare.

Le uscite di pista, che sono tanto frequenti quanto inopportune, rendono difficile la "presa a terra" dei pneumatici, a causa dei detriti (erba o altro) che si attaccano alle gomme calde, causando un ulteriore rallentamento quando si riprende posizione sul circuito. Un effetto fantastico, sia pur nella sfortuna, è quello di fare testa coda nel tentativo di rientrare in pista, sembra di vedere il Piquet dei bei tempi.

In definitiva *Warm Up* è un ottimo gioco. Non pretende di essere la fedele riproduzione del campionato del mondo di Formula Uno, ma ciò nonostante, pur mantenendo alto il livello videogiocoso, strizza l'occhio alla simulazione vera è propria, dando così la sensazione di competere, divertendosi, con gli agguerriti team del *Circus*. Un buon acquisto per tutti gli appassionati di giochi di guida.

Le macchine sono disegnate molto bene soprattutto nella schermata delle scelte.

L'elenco dei circuiti.

(a sx) I meccanici si danno un gran da fare per mettere a punto la Williams.

Utilizzare i cordoli non è una buona scelta. Meglio una guida più pulita e regolare.

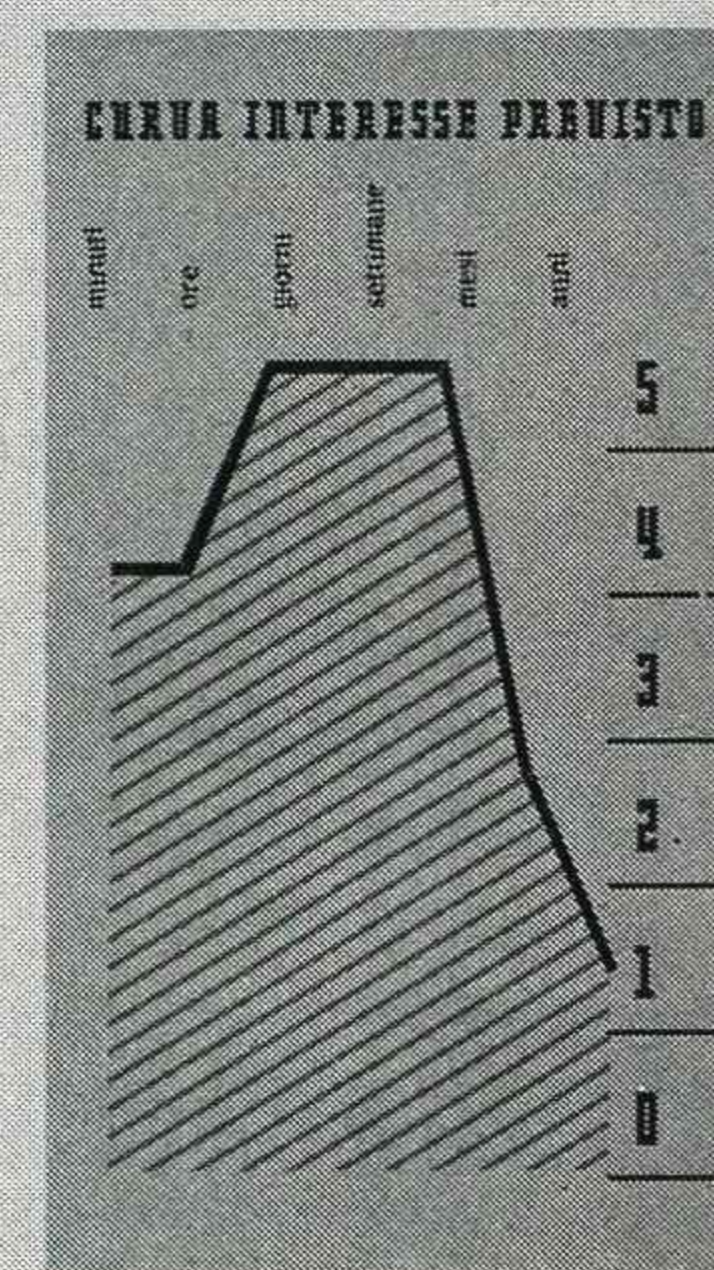
K VOTO

- Scorrimento veloce Grafica minuta ma accattivante
- Tutti i circuiti del Campionato di F1

- Non molte macchine da scegliere

860 AMIGA

G	QI	A	FK
9	6	6	8

Warm Up **ha il pregio di riunire un gioco che si lascia... giocare, senza la pretesa esasperante di voler simulare appieno quello che è il mondo della Formula Uno. Lo scopo viene raggiunto nel migliore dei modi, garantendo ore di divertimento diciamo "spensierato". Bisogna aggiungere che anche i più esigenti sapranno trovare l'elemento strategico nelle numerose opzioni di messa a punto della monoposto, e le differenti caratteristiche delle varie vetture promettono di mantenere alto il livello di sfida per parecchio tempo.**
Forse il gioco corre il rischio di diventare ripetitivo col passare del tempo, non riuscendo a cogliere il vero spirito di questo sport, ma è un commento che può passare in secondo piano perché, siete avvisati, ***Warm Up*** **è divertente proprio per la sua capacità di affrontare uno sport nel suo aspetto più divertente evitando l'esasperazione propria del mondo automobilistico.**

CURVA INTERESSE PREVISTO

DEUTEROS

La ACTIVISION torna là dove nessun uomo è giunto prima...Sono passati quasi 1000 anni da quando l'uomo, distrutta la Terra, si dedicò alla conquista del sistema solare. Nel giro dei seguenti 200 anni, l'operazione "Millenium" era riuscita a ricostruire la Terra, sconvolta da crisi ambientali, grazie a un "terra-formatore" di origine aliena.

Ora, nel 3100 d.C., l'uomo deve ripercorrere il cammino inverso, e dalla Terra deve riconquistare il sistema solare, pianeta dopo pianeta, incontrando le stesse difficoltà trovate dei suoi antenati. Infatti, ricostruita Earth City sulle ceneri del disastro ecologico, i terrestri si sono completamente dimenticati del glorioso passato che li aveva portati su Marte, Giove, fino a Plutone, e delle tragiche guerre coloniche che si scatenarono in seguito alla distruzione della Terra. Nei panni del comandante supremo, il giocatore deve prendere le redini di Earth City e dare avvio all'operazione "Deuteros", che in greco, significa "Secondo"...

Earth City non è certo un paradiso, visto che mancano le materie prime e l'energia, indispensabili per costruire le astronavi e le basi. Gestire un impero spaziale non è certo semplice, soprattutto quando è in rovina sia economica che scientifica, ma grazie all'intelligente sistema di controllo a icone, potrete passare dalla sezione scientifica a quella delle fabbriche in un batter d'occhio. Sempre grazie a queste poche icone quando (se...) avrete delle colonie su altri pianeti o satelliti, potrete accedere anche al loro controllo.

La situazione sembra veramente drammatica, ma "fatti non foste a viver come bruti, ma per seguir virtute e conoscenza...", quindi bisogna cercare di fare qualcosa. Dopo aver arruolato scienziati, tecnici e marine a sufficienza, si può costruire uno shuttle, con cui mandare in orbita la base spaziale. Quello è il vero trampolino verso lo spazio; difatti le grandi astronavi spaziali, capaci di viaggiare da un pianeta all'altro, necessitano di un dock orbitante. Naturalmente bisogna riscoprire i segreti degli antichi: il team scientifico parte con le conoscenze basilari, ma in poco tempo sarà in gra-

Ecco come si risolvono le beghe planetarie: Altro che Federazione! I due contendenti scaricano i caccia stellari e poi aspettano l'esito della battaglia.

do di progettare navi spaziali di diversa grandezza, pod criogenici, laser planetari, caccia spaziali, ecc.

Non potrebbe esserci corsa allo spazio senza una bella guerra spaziale, quindi è utile tenersi pronti per ogni evenienza. Non vi ricordate di quei mutanti che verso la fine di Millenium 2.2 si ribellavano all'autorità di Base Luna? Ci sono ancora, e hanno creato un impero spaziale molto più pericoloso di quello dei Marziani. Le battaglie spaziali si risolvono alla "Guerre Stellari": quando due incrociatori militari si scontrano, appare uno schermo tattico con cui si può assistere alla battaglia tra i caccia; chi rimane sul campo di battaglia, ha vinto.

VERSIONE AMIGA

Sia che non abbiate mai sentito parlare di Millenium 2.2, sia che abbiate passato le notti sul computer fino a vedere il sole sorgere sulla Terra "terraformata", sicuramente *Deuteros* non vi deluderà! La grafica è in stile "futuro alla Blade Runner", tetra e cupa, mentre la trama, degna di un romanzo di Asimov, vi assicura un bel po' di divertimento a lungo termine: quando scoprirete la soluzione a un problema, ne troverete altri due ad aspettarvi!

Lo schermo principale di Earth City - anche se è un po' desolato, tramite quelle poche icone potrete controllare un sistema planetario!

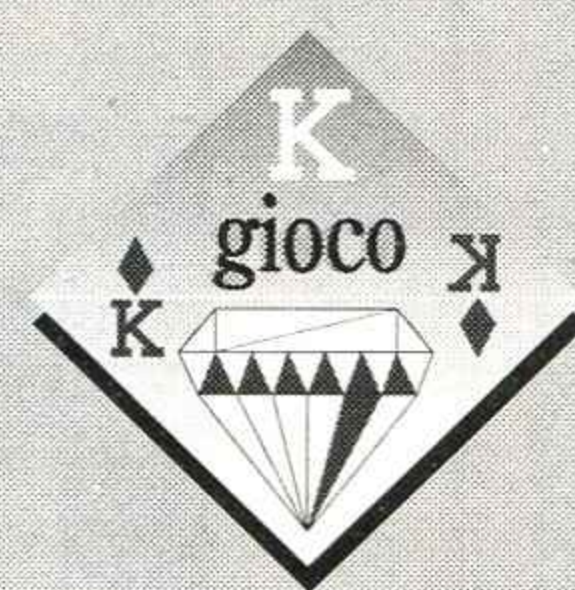
(sopra in centro) Lo Shuttle. Con questo potrete mettere in orbita una base orbitante (ma va là?).

(sotto) Questo è lo schermo del reparto ingegnere: potete costruire tutto quello che è stato prodotto, se disponete delle materie prime.

Confronta & contrasta

Saltano subito all'occhio le analogie con il "primo capitolo" della saga spaziale dell'Activision; inoltre, altri due o tre giochi hanno "copiato" Millenium 2.2, senza però riuscirci fino in fondo: o erano troppo semplici, come *Supremacy* della Virgin, o troppo complessi e macchinosi, come *Imperium* della Electronic Arts. Beh, *Deuteros* è un bel passo avanti: dovrete conquistare il sistema solare, costruire basi, combattere una razza aliena sicuramente più pericolosa dei marziani di *Millenium*, e gestire un vero impero. Dovrete inventare e scoprire un sacco di cose, dal raccogli-asteroide allo shuttle, dal caccia spaziale alla mega-portaerei stellare. Non vi stancherete tanto presto, e il tutto è reso con una immediatezza sconvolgente!

Deuteros per Amiga non gira con il wb 1.3. C'è però un trucco. Basta avviare l'Amiga con un wb, resettare il computer e inserire il programma.

PROVE SU SCHERMO

K gioco

K VOTO

- Il migliore gioco di strategia da Millenium 2.2
- Grande longevità

- Ricalca un po' troppo la trama di Millenium

910 AMIGA

G	QI	A	FK
8	8	7	9

Imperdibile! Molti - come ad esempio *Imperium* o *Supremacy* - hanno cercato di ricalcare il successo di *Millenium 2.2*, ma solo l'Activision è riuscita a farcela: *Deuteros* parte là dove eravate arrivati distruggendo Marte. Se ci avete messo un mese a conquistare Marte, pensate che ora dovrete conquistare l'intero sistema Solare! Quando lo completerete forse lo metterete da parte, ma vi garantisco che aspetterete con ansia la terza puntata!

DEUTEROS

CURVA INTERESSE PREVISTO

BATTLE ISLE

Avete mai desiderato un wargame semplice ma accurato, ben disegnato, che metta alla prova le vostre capacità di stratega ma non di lettore di manuali alti tre dita?
Là dove neanche i satelliti spia americani riescono a vedere, ai confini del nostro universo, il pianeta Cromos è teatro di una sanguinosa guerra tra i Druller, popolo umanoide simile agli Elfi (i buoni, insomma!), e gli Skynet, crudeli androidi alla Terminator (i cattivi...). Dopo l'ultima sconfitta, i Druller sembrano aver perso ogni speranza, ma forse, su un pianetino posto dall'altra parte dell'universo, c'è chi li può aiutare. Proprio così! Invece di chiedere aiuto a Batman o Superman, o almeno alla Delta Force, i Druller vogliono proprio ingaggiare un terrestre qualsiasi.

Dopo la lunga, quanto bella presentazione in stile cartone animato (che per fortuna si può saltare inserendo direttamente il secondo disco), è già tutto pronto per il primo dei 16 scontri che vi vedranno come comandante in capo delle forze dei Druller.

Lo schermo è frazionato in due parti, quella di sinistra, sotto il controllo del primo giocatore, quella di destra per il computer o per il secondo giocatore. Ogni campo di battaglia è diviso, nella migliore delle tradizioni, in esagoni, che rappresentano il tipo di territorio: pianura, accessibile a tutte le unità, foresta, più impervia, e montagna, off-limit per quasi tutte le unità. Su questo campo sono schierate, insieme ai due Quartier Generali, le unità alleate e quelle avversarie, colorate rispettivamente di rosso e giallo. Potrete contare su un'incredibile varietà di unità belliche, appartenenti all'esercito, alla marina e all'aviazione militare: la Fanteria, veloce ma poco affidabile contro le unità corazzate, gli Scorpion, ottimi carri medi, l'Angel, che può colpire a notevole distanza, il Provider, con cui potete trasportare altre unità ma che è praticamente indifeso, il Mosquito, veloce caccia leggero, o il Marauder, una specie di aliscafo veloce e pericoloso, e così via.

Ogni unità ha le proprie caratteristiche, indicate da 9 valori: lo spazio percorribile in un turno, la portata delle armi terra- terra, la portata di quelle terra-aria, la difesa, l'efficienza di un attacco terra-terra, quella di un attacco terra-aria, l'importanza di un'unità con il massimo degli effettivi, la forza globale e il costo di produzione.

Come in tutti i wargame, l'azione è divisa in turni: prima si spostano tutte le unità, poi si combatte, quindi si muovono di nuovo le unità, e così via. Quando due unità avversarie sono abbastanza vicine, si scontrano; lo schermo mostra una visione "zoomata" dell'area con tanto di carrarmatini o fanti: la battaglia vera e propria è gestita dal computer, che in base alle caratteristiche delle due unità e al numero degli effettivi ancora in gioco decide l'esito dello scontro.

Lo scopo è naturalmente quello di distruggere tutte le unità avversarie, e di prendere la base nemica. Se ci riuscirete, appare uno schermo che vi mostra un grafico (una specie di CIP, per intenderci!) della vostra efficienza comparata a quella del nemico, un punteggio della vostra performance, e la successiva password.

Pronti alla battaglia? Lo schermo diviso in due mostra da una parte le vostre unità e dall'altra il cursore del computer (o di un amico) che muove le sue.

(dx) Ecco uno scontro in piena regola: le due unità si attaccano a vicenda, sparandosi una bordata a testa.

(sotto) Avete vinto! Ora l'elicottero si abbasserà vicino al Quartier Generale avversario e potrete conoscere la password seguente.

K VOTO

• Molte unità terrestri, aeree e marine, con caratteristiche diverse
• Semplicità d'uso

• Dopo 16 scontri è da poggiare su uno scaffale
• Il computer risolve gli scontri in maniere semplicistica

875 AMIGA

G	QI	A	FK
7	8	7	8

La presentazione - lunga un disco - è un vero cartone animato, ma potete saltarla, per fortuna. La grafica del gioco è ben definita, e il sonoro ridoto al minimo. Ottimo per i neofiti in cerca di qualcosa di più di uno sparatutto, e buono per i giocatori incalliti di wargame che sono disposti a perdere un po' di realismo. La grande varietà di unità (una trentina) e il numero progressivo (in ordine di difficoltà e di grandezza) dei 16 scenari assicurano una buona longevità.

CURVA INTERESSE PREVISTO

STRISCIA IL GIOCO

Abbiamo allungato le recensioni e vogliamo parlarvi del maggior numero di giochi possibile. In queste pagine recensiamo in modo rapido e veloce quelle novità che non trovano spazio per avere più pagine. Il fatto di comparire in *Striscia il gioco* non significa che non sia un titolo di valore. Semplicemente vuol dire che in maniera veloce vogliamo darvi tutte le informazioni necessarie. Così una volta letta la rapida descrizione e verificata la valutazione del gioco, potrete decidere se quel titolo fa per voi. Insomma una striscia per capire se quel gioco può entrare nella vostra raccolta...

BOSTON BOMB CLUB

Silmarils, Amiga L. NC

Cari amici dinamitardi questo gioco non fa per voi. Nel nuovo puzzle dinamico della Silmarils, infatti, le bombe non devono essere introdotte nell'auto del preside bensì vanno disinnescate facendole cadere in un catino pieno d'acqua. Il background parla di un club di scienziati che, non avendo di meglio da fare, trascorrevano le loro serate costruendo rompicapi con le più svariate attrezzature; i programmatori ci offrono 30 di questi percorsi a ostacoli, a difficoltà crescente, sui quali dobbiamo interagire con lo scopo di neutralizzare gli ordigni, chiaramente prima che la miccia li faccia esplodere.

Per rendere il tutto più avvincente vedrete i diabolici vecchietti allungare le mani (dopo un po' avrete voglia di tagliargliele) per manomettere il vostro operato, bambini in fasce che passeggiano sul campo di gioco, arti meccanici, bonus, malus, cameriere-conigliette che cercano di distrarvi e chi più ne ha più ne metta. Se siete masochisti potete anche ridurre la lunghezza della miccia aggiungendo così il tempo alla lista degli avversari. Per ultimo l'aspetto grafico che in un gioco del genere è assolutamente secondario ma contribuisce a rendere il tutto più accattivante: piacevole e spiritoso, con personaggi ben disegnati ma, significativamente, relegati ai bordi dello schermo.

Se non siete fanatici degli sparatutto, o se lo siete ma volete riposare gli arti, vi consiglio questo titolo che saprà regalarvi parecchie ore di divertimento facendovi anche sorridere.

890 AMIGA

G	QI	A	FK
7	9	5	8

DOUBLE DRAGON III

Storm, Amiga L. 49.900

Siamo dunque giunti alla terza puntata. Il dinamico duo di eroi picchiatori, dopo aver salvato la fanciulla, e averne vendicato la morte nelle due puntate precedenti, ora si imbarca in un'avventura per recuperare la mitica Stele di Rosetta, per poter guadagnare un sacco di quattrini, d'altronde non si vive di soli pugni!

A parte la trama un po' troppo banale (la Stele è nel British Museum e la sua unica ricchezza è quella di aver fatto impazzire una generazione di traduttori), il gioco cambia un po' lo stile proprio della serie *Double Dragon*. I nostri due eroi cominciano il gioco con 15 monete a testa, ed è data loro la possibilità di acquistare vite extra, armi, power up e nuove mosse di combattimento entrando negli appositi negozi, è un peccato che non si possano più trovare armi per terra, ma l'elemento strategico dell'amministrazione del denaro è davvero innovativo nel contesto della saga di Jimmy e Billy Lee.

Anche se agli occhi dei più, giochi di questo tipo possono sembrare banali e ripetitivi, i fan del genere si troveranno ad affrontare una sfida completamente nuova e migliorata che a lungo andare si rivela più piacevole di *Final Fight*.

780 AMIGA

G	QI	A	FK
5	2	6	7

FINAL BLOW

Storm, Amiga L. NC

Tanto, tanto tempo fa, nella preistoria ludica, quando i giochi erano registrati su cartucce in granito, esisteva una console (ma allora non le hanno inventate adesso!?!) chiamata ColecoVision; uno dei giochi più incredibili allora disponibili si chiamava *Rocky* ed era una simulazione di pugilato in cui, servendosi di un meraviglioso joystick a 4 pulsanti, bisognava randellare l'avversario premendo sui tasti fino a slogarsi le dita.

Dopo qualche era geologica esce questo *Final Blow* che sostanzialmente è lo stesso gioco da usare con tre tasti in meno sul comando (invece di slogarvi le dita vi slogherete il polso); sprite giganteschi, arbitro con volto ebetoide, pugili con volto da pugile (potete anche scegliere quello che vi sembra più... da pugile), effetti sonori realistici, dentiere che volano sul tappeto, sono le principali caratteristiche del programma. Le note dolenti vengono dall'animazione (vi dovrete accontentare di quattro frame, per di più scattosi) e dall'impossibilità fisica di vedere il vostro picchiatore del cuore esibire la cintura di campione del mondo in un campionato organizzato su 9 incontri per 9 settimane: *Final Blow* vi terrà incollati al video per una ventina buona di secondi dopo di ché anche il mezzogiorno di Funari vi sembrerà più avvincente.

Se volete stupire i vostri amici per dieci minuti compratelo, se volete divertirvi cercate un Coleco.

610 AMIGA

G	QI	A	FK
8	4	7	4

FUZZBALL

System 3, Amiga L. 49.900
Non venite a dirmi che vi siete persi la videocassetta di Fantasia questo Natale? Beh, se anche foste stati così folli da evitare un simile basilare acquisto sappiate che*Fuzzball* ne ricalca un po' le orme, quanto meno a livello di trama.

Un giovane apprendista stregone (già sentito?) si è messo a giocare con una cassa di proprietrà del suo maestro e, distrattamente ha provocato l'invasione di una miriade di piccole palle che si sono impadronite di tutte le stanze del maniero del grande mago. Non contento, nel tentativo di richiudere la cassa, il nostro di distratto provetto Silvan, riesce a trasformare sé stesso in una pallina con tanto di occhi. A questo punto, quale peggior punizione potrebbe riservargli lo stregone se non ripulire 50 stanze dalle odiose palline prima di ridargli la sue fattezze originali?

Fuzzball è un rompicapo adatto a tutti, ma in particolar modo agli passionati di questo genere. Gli elementi sono sempre gli stessi: 50 schermi di difficoltà crescente da affrontare e risolvere il prima possibile, bonus a non finire e tranelli in quantità. Il gioco non aggiunge nulla di nuovo al genere ma promette di essere un buon, anche se non eccezionale, passatempo.

In definitiva può diventare noioso saltare da una piattaforma all'altra nel tentativo di liberare lo schermo dalle fastidiose palline che lo abitano, ma sicuramente può divertire, anche se per un periodo di tempo limitato.

800 AMIGA

G	QI	A	FK
7	7	8	6

GAUNTLET 3

US Gold, Amiga L. 29900
Terza puntata della saga iniziata tanto tanto tempo fa in una sala giochi lontana lontana. In *Gauntlet 3: The Final Quest* personaggi celebri e meno celebri devono affrontare la sfida più difficile. Dopo le avventure in segrete immense e misteriose è il mondo esterno ad attendere il coraggioso manipolo di eroi. I mostri sono sempre dovunque, le capannine che li generano pure e le familiari casse dei tesori attendono a serratura spalancata chiunque si trovi a passare dalle loro parti.

Tutto questo sa di già visto? Beh, in effetti le cose stanno proprio così. Sebbene *Gauntlet 3* sembri aggiungere una nuova dimensione ai precedenti titoli della serie, le innovazioni sono più illusorie che reali. Per esempio, apparentemente la vista non è più dall'alto ma in 3D isometrico. Osservando l'azione con attenzione si scopre però che la struttura di gioco non è cambiata, semplicemente gli oggetti e le creature che appaiono sullo schermo sono stati rappresentati in prospettiva isometrica. La grafica manca di "pulizia": è poco nitida e in alcuni casi gli ostacoli bloccano il personaggio anche se questi apparentemente non li sta toccando. Insomma, niente di nuovo sotto il sole. In compenso il programma mantiene la frenesia dei due giochi precedenti e le scene in cui i mostri convergono da tutte le parti e il giocatore non sa più dove sparare ricordano certe scene di *Aliens*. Il giudizio finale non è molto originale: "Se vi erano piaciuti gli altri titoli della serie..."

747 AMIGA

G	QI	A	FK
5	6	2	7

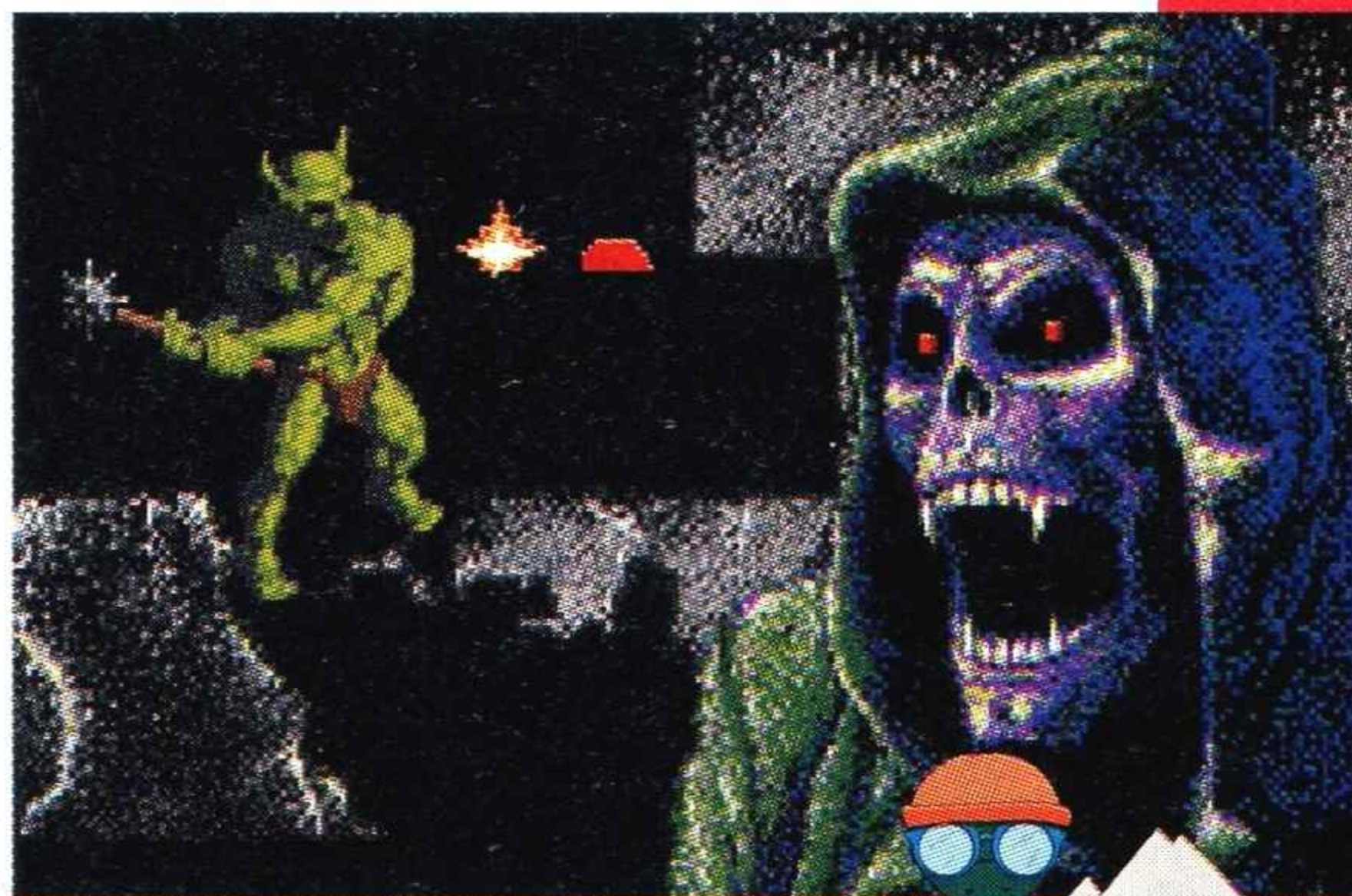
IMMORTAL

Electronic Arts, PC L. NC
I giochi ambientati in labirinti più o meno complessi hanno sempre appassionato un po' tutti i videogiocatori e anche *Immortal* di "mamma" E.A. dovrebbe confermare la tendenza. L'azione, infatti, si svolge nei meandri di caverne e corridoi senza fine alla ricerca di un certo Mordamir il quale è ivi tenuto prigioniero dal cattivone di turno.

Nonostante la premessa decisamente originale (ehm...) il gioco è discretamente interessante, grazie anche all'onesta grafica che rappresenta al meglio ragni, draghi e orchetti sparsi che si incontreranno di frequente.

Nel corso dell'azione si incapperà anche in (pochi) individui amichevoli che consegneranno al nostro eroe alcuni oggetti utili per completare l'avventura, così come altri se ne potranno rimediare perquisendo i nemici abbattuti oppure le stanze visitate.

La grafica non è certo il massimo in quanto è anche decisamente lenta da gestire e, nei combattimenti, si trasforma in una sequenza di fotogrammi staticamente eccezionali ma dinamicamente esasperanti.

Immortal è sostanzialmente dedicato a tutti coloro i quali amano esplorare i labirinti e combattere con goblin & company per tutto il gioco, sino alla megasfida finale con il dragone dell'ultimo livello; per tutti gli esistono giochi simili, o forse meglio realizzati anche da altre case di software...

705 AMIGA

G	QI	A	FK
8	7	6	7

KNIGHTS OF THE SKY

Microprose, Amiga L. 79.900
L'ultima rappresentazione della cavalleria, intesa come spirito di vita, fu quella espressa dai pionieri dell'aria che si affrontarono nei cieli di Francia nel corso della Prima Guerra Mondiale. Non vogliamo togliere nulla al merito degli aviatori delle epoche successive, ma effettivamente la precarietà dei primi velivoli era tale che la capacità dei loro piloti incideva in maniera determinante sul risultato degli scontri più di quanto non si sarebbe verificato in futuro.

Knights fo the Sky è la simulazione Microprose che si rifà a quel periodo e, per Amiga, giunge dopo *Wings* della Cinemaware e prima di *Red Baron* della Dynamix. Il gioco vi permette di volare su molti degli aerei protagonisti di quella guerra sia tedeschi che inglesi e francesi nel modo "allenamento", ma solo dalla parte degli alleati se il vostro desiderio è affrontare l'intero conflitto. La grafica è curata e lo scorrimento decisamente fluido, forse troppo (?), e sicuramente saprà appassionare chi preferisce l'elemento giocoso in simulazioni di questo tipo. Bisogna però ammettere che il gioco manca di quella profondità che ne farebbe un sicuro capolavoro. A differenza di *Red Baron*, per intenderci, *Knights of the Sky* offre una buona base di gioco ma pecca nel ricreare lo spirito del periodo storico a cui si riferisce.

Questa comunque è una critica da purista, e chi pensa solo a divertirsi, senza crearsi eccessivi problemi sul rollio e le capacità di virata dei biplani dell'epoca, lo troverà un ottimo gioco.

875 AMIGA

G	QI	A	FK
7	5	4	8

STRIKE II

Millennium, PC L. 29.900

Strike II, è titolo molto adatto ai guerrieri spaziali che amano sfidare i prodotti stile *Wing Commander* nei quali le galassie e i pianeti sono gli ambienti d'azione principali. La prima scelta a cui ci si trova d'avanti riguarda la razza da rappresentare nei combattimenti: Umana, Rettile, Insettoide oppure Biomeccanica. Ognuna possiede specifici pregi e difetti che il giocatore esperto imparerà a valutare per scegliere quella più adatta al proprio stile di combattimento.

Il gioco possiede una sequenza iniziale graficamente stupenda la prima volta che la si vede, e terribilmente noiosa dalla seconda in poi: il brutto è che si è praticamente obbligati a sorbirsela per intero tutte le volte!

La grafica è comunque molto buona e anche le sequenze di combattimento risultano essere alquanto movimentate e ben disegnate, anche se l'azione si svolge su pianeti "a scacchi" e quindi geometricamente non certo impossibili per il pur ottimo programmatore. Degno il sonoro e la musichetta d'accompagnamento che, ad ogni modo, non faranno sbragare nessuno dalla gioia, sebbene decisamente adatti ad un gioco del genere. *Strike 2* è Adattissimo agli irriducibili cecchini spaziali per la possibilità di "far carriera" vincendo man mano sfide sempre più remunerative, fino a crearsi un astronave dotata di tutte le diavolerie utili per le sfide più avanzate; il dubbio è quanto potrà durare il divertimento DOPO averlo finito...

815 PC

G	QI	A	FK
7	7	6	7

TIP OFF

Anco, Amiga L. 49.900

Al giorno d'oggi dire Anco significa dire *Kick Off*, l'ormai (quasi) perfetta simulazione calcistica, ma non è sempre stato così: quando l'Amiga era ancora giovane e l'ST adolescente la software house inglese sfornava quantità industriali di programmi a basso costo e basso divertimento con trend qualitativo tendente verso il basso. Toccato il fondo c'erano due strade possibili, e visto che una era il fallimento decisero di imboccare la seconda: pubblicare il gioco di Dino Dini, il mitico *Kick-Off*, che portò a una serie non ancora terminata di seguiti.

Dopo circa tre anni il buon presidente Anil Gupta ha deciso di produrre la versione cestistica dello storico programma, ottenendo un ibrido mostruoso. Tutto bene fino allo schermo delle opzioni, se si esclude il caricamento soporifero: allenamento, partita secca, campionato, tutto quello a cui siamo abituati e forse qualcosa in più; poi lo shock, il campo gigantesco, i giocatori che palleggiano come forsennati (immaginatevi Dino Meneghin col morbo di Parkinson e la palla in mano), meccanismi di tiro a canestro che mi ricordano il sistema di puntamento di *F15 Strike Eagle II*. Il vero problema rimane comunque il campo, assolutamente irrispettoso delle proporzioni reali, dove i giocatori (minuscoli come sempre) devono fare delle vere e proprie maratone per effettuare un contropiede. Peccato, le premesse per fare bene ci sono, speriamo che i "bachi" vengano corretti in *Tip Off 2* e *Tip Off 2 Extra Time*...

670 AMIGA

G	QI	A	FK
6	6	5	3

UNDER PRESSURE

Electronic Zoo, Amiga L. NC

Un altro gioco con sprite giganteschi e un altro gioco deludente da inserire nella categoria dei "statene alla larga": grafica nel complesso notevole sia per cura dei disegni che per fluidità dell'animazione, nonostante occasionali scadimenti, e dinamica di gioco scontata e ripetitiva.

Siete al comando di una specie di struzzo meccanico che scorazza (ma chi gli lo fa fare?) in mondi popolati dai soliti mostracci con il solito mostrissimo guardiano del livello, con ponti cedevoli, teletrasporti, ascensori, abissi, vulcani e stranezze varie disseminate per gli schermi. La novità principale è che ci troviamo di fronte al primo robot-struzzo che colleziona conchiglie; quando riesce a trovarle per terra, generalmente facendo a pezzi gli alieni, è talmente contento che si crea nuove armi, alcune delle quali di potenza variabile, potendo così vaporizzare altri alieni.

Il difetto principale di *Under Pressure* è la lentezza del gioco: la scarsa originalità poteva essere mascherata dall'azione incessante tipica degli spara e fuggi, mentre il nostro struzzo sembra trascinarsi a fatica tra i paesaggi effettivamente belli ma, a lungo, noiosi.

A questo proposito cito la prima frase del manuale di istruzioni: "La pressione sta salendo e tu non hai un minuto da perdere!". Ho portato subito il gioco dal medico, magari a lui piace.

680 AMIGA

G	QI	A	FK
8	5	6	4

WRESTLEMANIA

Ocean, Amiga L. 29.900

Come tutti sappiamo a Chattanoga Tennesee ci si cala litri di the gelato per combattere l'afa estiva. Ma forse non tutti sanno che nella stessa cittadina del sud degli Stati Uniti hanno indetto una crociata per difendere il buon nome dei propri beniamini infangato senza ritegno da questa conversione della Ocean.

WWF è un titolo che prometteva quanto mai bene. Molti di voi avranno visto il coin op, e sicuramente quest'estate arrivavano tardi al "puntello" con le tedesche perché volevano farsi almeno una partitina. Beh, se non altro d'ora in poi i ragazzi italiani saranno sempre puntuali, perché con la versione per computer di questo titolo nessuno s'azzarderebbe a perdere più di cinque minuti.

I personaggi disponibili al giocatore sono tre, più o meno come le mosse a disposizione per ogni "wrestler", e ognuno ha un colpo speciale a disposizione, colpo che ha poi ben poco di speciale perché già il mitico Antonio Inoki l'aveva mostrato al pubblico italiano circa dieci anni fa. La lotta verso il titolo è aspra, (ma dove?), e i lottatori che vorranno farci la pelle sono molti e difficili da superare, (figurati). I lottatori disponibili sono tre, ognuno con UNA (1) mossa particolare. Insomma, l'idea di sfruttare il successo del coin op era azzeccata, ma probabilmente i soldi spesi per l'acquisto della licenza hanno minato in modo irreparabile la somma disponibile per la realizzazione del prodotto."Hey, guys why don't we play *WWF* on my Amiga?" "Oh! Ugly idea Dan..."

540 AMIGA

G	QI	A	FK
6	3	1	2

OH-NO! MORE LEMMINGS!

Psygnosis, Amiga L. 49.900

Non c'è che dire, i Lemmings sono tra i personaggi "carini" più riusciti di tutti i tempi e il bello è che se chiedete a un amico perché gli piacciono troverà sicuramente un motivo diverso dal vostro. Il successo di questi omini non è originato soltanto dalla cura con cui sono ritratti (con quattro pixel sembra addirittura di distinguere le espressioni: geniale) ma anche e soprattutto per il meccanismo di gioco che propone infinite situazioni nuove sempre avvincenti. Lo stadio supremo, per ora, del puzzle dinamico.

Questo data disk è dedicato a chi è in crisi di astinenza, chi si sente realizzato solo operando come Deus ex machina di quegli esserini, e non resiste fino all'uscita di *Lemmings 2* che presenterà innovazioni significative.

Per ora nulla è cambiato né in "Oh-no! More Lemmings" né in "Christmas Lemmings", una versione natalizia (che in Italia arriverà certamente a Pasqua) di cui abbiamo avuto occasione di vedere una preview: solite creature (nel secondo più natalizie!), solita dinamica di gioco, soliti comandi ma tanti, tanti livelli nuovi articolati su cinque gradi di difficoltà che vanno dallo scandalosamente facile all'inumano. Potrete provare ancora il brivido di farli esplodere in sequenza o farli brillare a tre millimetri dall'uscita o ancora farli spappolare a terra miseramente.

Due classici imperdibili per grandi e piccini che sicuramente faranno finire ancora tanti soldini nei forzieri della Psygnosis.

910 AMIGA

G	QI	A	FK
7	9	6	9

THE MAGIC GARDEN

Electronic Zoo, Amiga L. NC

Signori, abbiamo lo gnomo ambientalista! In realtà Grobble è un sabotatore colto con le mani nel giardino del Re degli Gnomi e costretto ad espiare facendosi i pollici verdi in un prato di massima sicurezza.

Oltre ai classici compiti del giardiniere (falciare, disinfestare, seminare e via dicendo), dovrete accudire i pesci della fontana, curare la serra, e scacciare gli gnomi cattivi che cercheranno di strapparvi le zolle; vi conviene fare bene il vostro lavoro perché l'occhio vigile del Re non esiterà a incenerirvi se vi comportate male. Ogni operazione deve essere svolta con uno strumento specifico scelto tra la miriade di oggetti che possiamo trovare nel capanno del giardiniere: vanno dai banali semi di fiori al cibo per pesci, per toccare il fondo con gli occhiali da vista per leggere la mappa, la foto della Sig.ra Grobble, la birra e altre perle.

L'attenzione maniacale per ogni attività del nostro gnomo ricorda molto l'indiscrezione e il più totale sprezzo della privacy che erano doti peculiari dei giocatori di *Little Computer People*, un antico gioco Activision che consisteva nel farsi i fattacci di un omino con una parete di casa trasparente. Ho cominciato a notare le somiglianze quando ho portato Grobble alla toilette. Gli svaghi, comunque, non mancano: se vi stancate di fiori e ortaggi potete svolazzare col vostro secchio magico in missioni punitive o esplorare le gallerie sotterranee (ricordatevi la chiave).

Ben fatto e ben disegnato (e Ben Johnson).

880 AMIGA

G	QI	A	FK
7	6	6	8

MIDWINTER 2

Microprose, Amiga L. 69.900

Il seguito di *Midwinter* non ha deluso le aspettative. Ambientato alcuni decenni dopo le vicende del primo titolo, nella più solare regione delle isole di Capo Verde, *MW2* mette il giocatore nei panni di un agente supersegreto incaricato di svolgere una serie di rischiose missioni che mineranno la stabilità del malvagio Impero del Sahara. Durante le sue avventure il protagonista dovrà sabotare, contattare, corrompere, sedurre, combattere contro i mezzi avversari e, in generale, pilotare una grandissima varietà di mezzi in ambiente 3D poligonale.

La versione Amiga non si discosta dalla versione ST se non per le consuete differenze: grafica leggermente meno fluida e sonoro di qualità superiore. Il grosso punto debole del gioco sono i frequentissimi e non brevi caricamenti, che costringono il giocatore ad assistere al lampeggio della lucetta del drive ogni volta che desidera compiere un'azione nuova, non importa quanto semplice (parlare con un contatto, salire su un mezzo, attivare l'opzione "tempo accelerato" durante i lunghi viaggi...). L'hard disk ultraconsigliato. In generale il gioco è decisamente bello, avvincente e ottimamente rifinito anche nei minimi particolari, anche se alla lunga, le missioni hanno la tendenza ad assomigliarsi un po' tutte...

920 AMIGA

G	QI	A	FK
9	6	6	9

PITFIGHTER

Domark, Amiga L. 29.900

Finalmente arrivata l'attesissima conversione da Coin Op di *Pitfighter*, della Tengen. Purtroppo il gioco finito non è un gran ché, nonostante nei Lavori in Corso di qualche mese fa sembrasse un bel picchiaduro.

La trama è semplice: per guadagnarsi la vita nei bassifondi di una città d'oggi, un povero e muscoloso eroe deve scontrarsi con diversi esponenti della malavita, in duelli all'ultimo sangue. Potete colpire con una varietà di calci e pugni, e lanciare qualche oggetto, come coltelli o sgabelli.

Tuttavia sia il personaggio che l'avversario, anche se ben digitalizzati, si muovono a scatti, pecca imperdonabile, visti i risultati molto migliori raggiunti da *Panza's Kick Boxing*. Inoltre, mentre nel Coin Op il personaggio si muoveva con efficacia in 3D, potendo così passeggiare sul "fondo" come "in primo piano", sull'Amiga potrete muovervi in 3D, ma senza accorgervene, dato che la riduzione in scala è molto approssimativa. Inoltre rischiate di beccarvi calci e coltellate da avversari anche se non sono in linea con voi, a causa di una pessima rilevazione degli sprite. Evitatelo a meno di non essere particolarmente amanti del genere.

490 AMIGA

G	QI	A	FK
5	2	6	4

SUPER TENNIS

Anche a voi credo sia capitato di prenotare un campo da tennis. Se così fosse saprete quale sconforto si provi vedendo la lista delle prenotazioni piena di nomi sconosciuti, e avrete provato anche, però, l'emozione sempre nuova di mettere a segno un punto spettacolare (magari non voluto, che è ancora più bello). Bene, se sapete tutto ciò, capirete anche perché questa esperienza è stata simulata su computer molte e molte volte in questi anni (*Pro Tennis Tour* e *3D Tennis* docent) e sarete felici di sapere che anche sul Super Famicom si è pensato di mettere in vendita un gioco di tennis (il primo su questa macchina), che sbaraglia letteralmente la concorrenza. Chi ben comincia...

Super Tennis si presenta come un gioco che (a dispetto della maggior parte delle versioni su computer) privilegia l'aspetto arcade dell'azione. Il punto di vista è quello che siamo abituati a vedere molto spesso in televisione, caratteristico anche dei più famosi coin-op dedicati a questo sport.

Ma il bello del gioco viene scoperto quando si prende in mano il joypad, e la mancanza di istruzioni (vabbeh sì, ci sono, ma sono in giapponese stretto) non crea alcun tipo di problema. È talmente istintiva l'azione che tutti i colpi disponibili saranno sotto il controllo del giocatore dopo pochi minuti.

E tutto questo grazie all'estrema funzionalità del sistema di controllo, che ricorda un po' quello dei picchiaduro, ossia le azioni del giocatore cambiano a seconda della situazione in cui si trova.

I colpi principali sono quattro: diritto, rovescio, pallonetto e smorzata. Ogni colpo ha il suo tasto apposito, così non dovrete preoccuparvi di complicate sequenze di direzioni per effettuarli e, qui viene il bello, il tipo di tiro effettuato cambia col cambiare della situazione. Se il giocatore raggiunge un pallonetto prima che tocchi terra, il diritto diventerà uno smash devastante, e così per le volé, smorzate e altri tiri. Ciò è molto intelligente e permette anche ai principianti di esaltarsi con scambi spettacolari e molto soddisfacenti.

Tutto ciò avviene con la consueta fluidità del Famicom ed è notevole osservare quanto sia *Super* questo *Tennis* nonostante la sua semplicità.

Nel gioco variano anche le caratteristiche dei giocatori e le donne sono meno potenti che gli uomini. Il gioco misto (uomo-donna) è spesso necessario se si vuol creare un handicap al giocatore del computer, davvero molto abile. Oltre che ai singoli, si possono giocare molti tipi differenti di doppio e c'è anche l'opzione torneo che porta il giocatore a giocare nei circuiti internazionali per cercare di divenire il numero uno della classifica ATP.

Non v'è dubbio che *Super Tennis* sia un grandissimo gioco; è indubbiamente la migliore simulazione di questo sport che io abbia mai visto su qualsivoglia formato. Il modo a un giocatore tuttavia, è penalizzato dalla grande abilità che i giocatori guidati dal computer presentano. Giocare in due è un vero spasso, perciò se avete un Super Famicom correte a comprare questo gioco e invitate a casa vostra un po' di amici per cominciare il vostro mini torneo, il divertimento è assicurato!

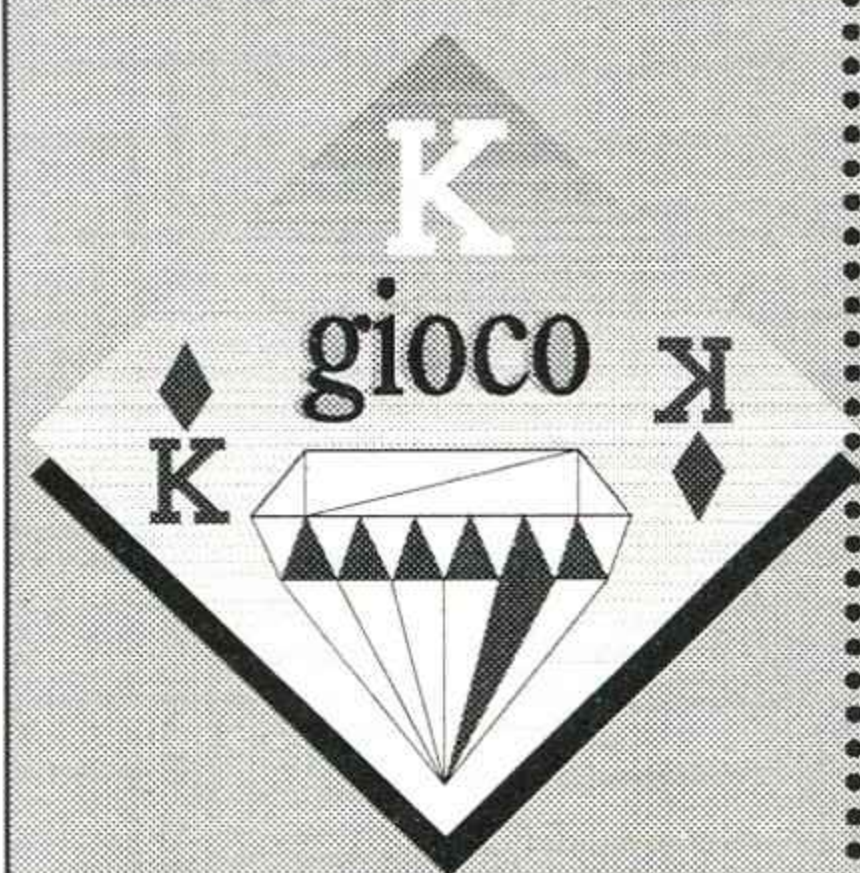
(Sopra) Il doppio in Super Tennis. Due giocatori possono unire le forze per sconfiggere la coppia formata dal computer.

(Sotto) Una dettagliata schermata di intermezzo mostra chi, cosa ha fatto, quando, perché e come.

(in alto) Tre tipi di campo, con differenti velocità della pallina sono disponibili. La vecchia e buona erba è la favorita, ma c'è anche la terra battuta o il cemento.

(Sopra) Le partite possono essere di 1,3 o 5 set, a prescindere dai sessi.

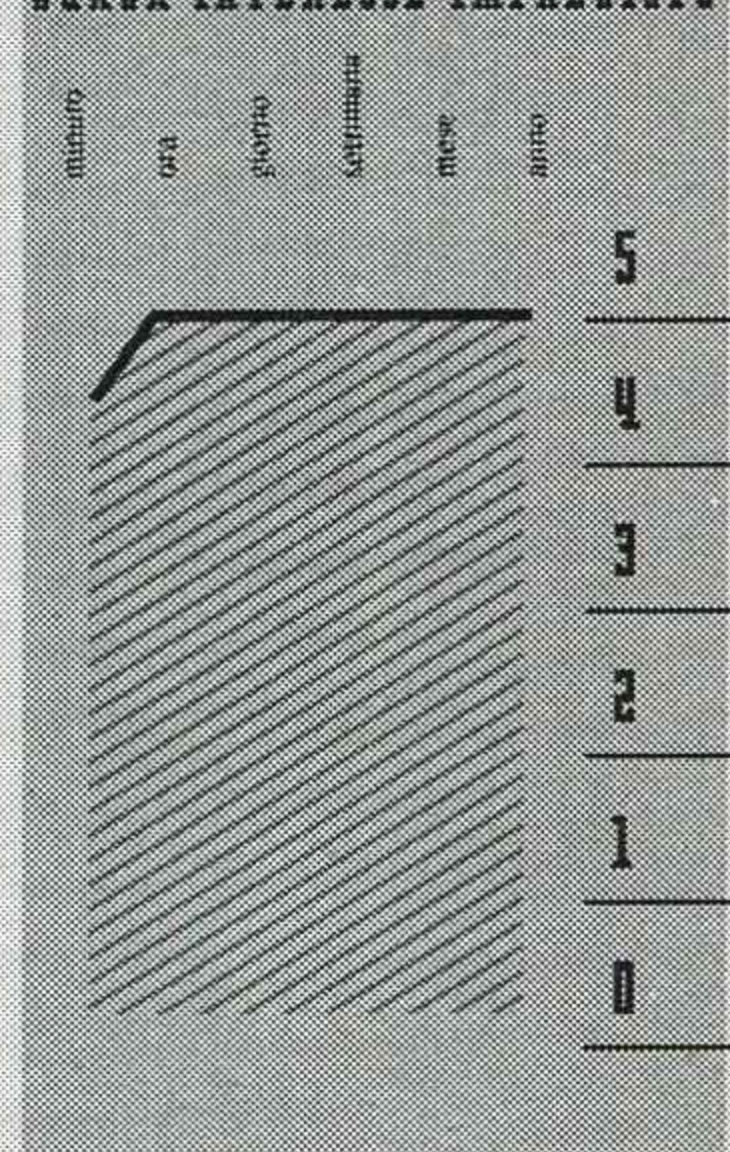
SUPER FAMICOM

K gioco

- Metodo di controllo superbo.
- Effetti sonori eccellenti.
- Giocare in due è meraviglioso.

- I giocatori del computer sono molto bravi.
- Poche opzioni nel modo a un giocatore.
- Assurda password

920 FAMICOM

G	IQ	A	FF
8	2	8	9

Il metodo di controllo ultra istintivo rende *Super Tennis* incredibilmente facile da giocare, sebbene un'alta padronanza non sarà acquisita se non dopo un bel po'. L'opzione torneo aiuta ad allungare la longevità del modo a un giocatore e non c'è possibilità che in due ci si annoi. Graficamente è bello, e gli effetti campionati e la musica sono eccellenti. L'abbondanza di piccoli particolari (come i giocatori che imprecano dopo aver perso un punto) mette la ciliegina sulla torta.

CURVA INTERESSE IMPREVISTO

UNA FACCIA DA...... SYSOP

Ecco finalmente la definitiva consacrazione di K nel mondo telematico..... Ma cerchiamo di capire più a fondo e nel dettaglio come è avvenuta e come sta procedendo questa iniziativa.... Scopriamo i segreti dell'ULTIMO IMPERO

Come avrete sicuramente notato nei numeri scorsi, Kappa ha finalmente aperto una nuova frontiera nel mondo telematico italiano dedicando uno spazio alla messaggistica all'interno di una famosa BBS, in modo tale da poter offrire un maggiore "contatto" con la nostra redazione. Quest'idea nasce in una remota notte del maggio '91 quando il sottoscritto (Paolo Paglianti) si collegò a ULTIMO IMPERO. Da quella sera e per i mesi futuri, è avvenuta una mobilitazione generale di mezzi e di persone per creare una struttura solida, che potesse divertire, e che offrisse la possibilità di interscambi costruttivi fra gli utenti e soprattutto con la nostra redazione. Così nacque l'area KAPPA all'interno di ULTIMO IMPERO. La persona che ha reso possibile tutto questo è il SysOp (Tuono Max) della suddetta BBS, che si è impegnato notevolmente per l'apertura e lo sviluppo dell'area. Ma ora cerchiamo di capire chi è il SysOp e come funziona la BBS.

K- Per prima cosa saremmo curiosi di sapere perché una persona decide di aprire una BBS investendo molti soldi che bene o male non verranno mai recuperati?
Tuono Max- Principalmente per Hobby, però una volta sfogati i propri desideri iniziali, si cerca di offrire un servizio ogni giorno più completo per soddisfare le esigenze delle persone che si collegano. I soldi sono sempre il problema principale perché in fin dei conti una BBS è un servizio che viene offerto gratuitamente. Comunque se a qualcuno interessasse collaborare con un contributo allo sviluppo della BBS può trovare le modalità in area NEWS.

K- Una BBS come ULTIMO IMPERO che mezzi deve utilizzare per essere operativa al 100%?
TM- Facendo riferimento a ULTIMO IMPERO posso dire che lavora su un Amiga 2000 corredato di scheda GVP 68030, e utilizza il programma CNet della Perspective Software ritradotto interamente in italiano dal sottoscritto, oltre a una linea telefonica dedicata esclusivamente alla BBS. Personalmente ho scelto di lavorare con Amiga per prima cosa per smitizzare quelle voci che volevano gli MS-DOS come padroni incontrastati della telematica amatoriale, poi perché i programmi creati per la macchina della Commodore sono stati scritti più recentemente e utilizzano delle interessanti soluzioni gestionali.

K- Interpretando il desiderio di molti lettori che per ora non conoscono molto bene il mondo telematico, ci puoi spiegare come funziona il collegamento della BBS dalla prima telefonata ai vari menu?
TM- Dunque, per prima cosa per collegarsi bisogna avere un computer e un modem. Poi bisogna procurarsi un programma di comunicazione con il quale si compone il numero (di telefono naturalmente) della BBS che si vuol chiamare.
Il primo menu che appare è quello di presentazione della BBS e vi verrà chiesto di inserire il vostro nominativo se siete già stati abilitati, o la parola "NUOVO" se volete iscrivervi. Dopo aver scritto NUOVO vi verranno proposte una serie di domande come in un questionario in cui dovrete inserire il vostro nominativo, cioè quel nome di battaglia con cui potrete essere riconosciuti dagli altri utenti all'interno delle varie aree, il vostro nome (reale naturalmente), il vostro cognome, l'indirizzo, numero di telefono e la password (parola d'accesso) che dovrete utilizzare al secondo collegamento insieme al nominativo. Dovrete anche inserire un piccolo messaggio per la vostra abilitazione. Ricordo a tutti che i comandi dell'EDITOR si attivano alla pressione del . (Punto) posto nella prima colonna di una frase. Le informazioni personali non appariranno mai a nessun utente e ne verranno divulgate da parte del SysOp per ovvie ragioni di etica, e pertanto è necessario che i dati vengano inseriti in modo corretto e soprattutto ONESTO. Una volta finito il questionario il sistema provvederà a fornirvi di un numero di Account con il quale potrete ricollegarvi in futuro. Ora siete all'interno dell'ULTIMO IMPERO. La struttura interna è la seguente. Esistono 5 aree principali e sono: l'Area Messaggi (selezionabile con la lettera A) nella quale troverete l'area Kappa e tutte le altre sezioni dedicate allo scambio di messaggi NON PERSONALI fra tutti gli utenti (per i messaggi riservati bisognerà utilizzare il comando MS), l'Area Generale TXT (selezionabile con la lettera G) in cui potrete ritrovare le offerte dei negozi collegati alla BBS. Vi ricordo che prendendo contatti con il SysOp potrete creare anche la vostra area pubblicitaria. La terza parte è l'Area News (selezionabile con la lettera N), o area Bollettini, dove troverete tutti quei messaggi che vi appaiono ogni tanto all'inizio del collegamento. Sono presenti anche le istruzioni della BBS che vi consiglio di leggere. L'Area Programmi (selezionabile con la lettera P), che per ora è un'area in pieno sviluppo. All'interno si possono trovare dei giochi multiutente, cioè quei giochi che si fanno via modem e a cui possono partecipare tutti gli utenti della BBS. L'ultima area è l'Area File (selezionabile con la lettera U) nella quale potrete trovare tutte le directory contenenti interessantissimi programmi, utility, immagini, animazioni, demo, campionamenti, musica, file TNT, ecc. Naturalmente potrete prelevare (Download) e mandare (Upload) a vostra scelta i programmi contenuti in BBS. Ci sono poi molte altre possibilità che però vi descriverò in seguito...

K- Beh, devo dire che è stata una spiegazione molto esauriente, ma per cambiare discorso ti posso chiedere cosa fai nella vita oltre che essere un SysOp?
TM- Certo, per prima cosa ti dirò che sono un Perito Informatico (ITIS) e ora frequento il primo anno di Giurisprudenza all'Università Statale di Milano. Io di mestiere sono un Disc-Jockey con la passione dei campionatori, e faccio il SysOp.

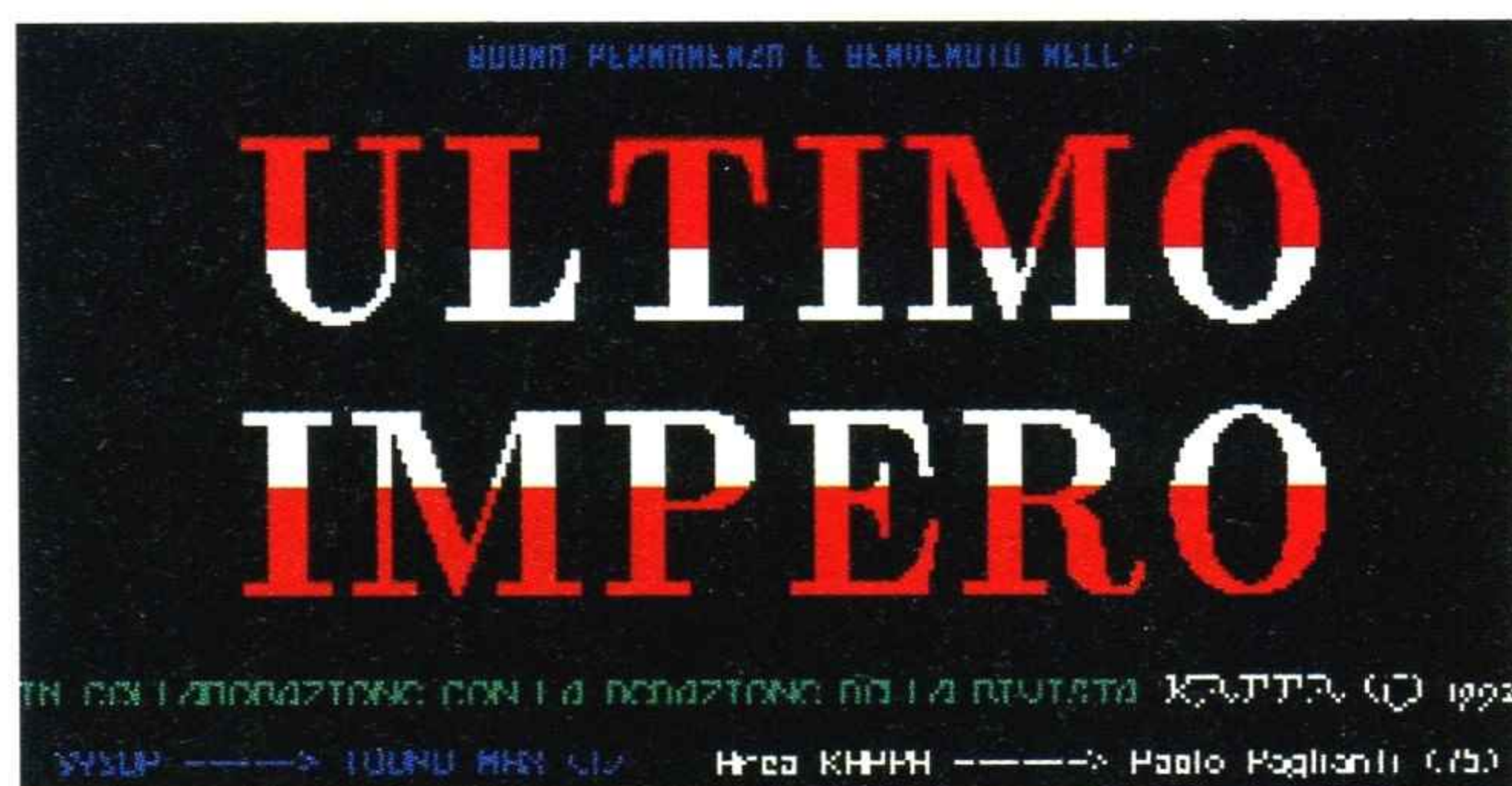
K- Perché hai scelto come nome di battaglia Tuono Max (o Thunder Max)?
TM- Proviene dalla mia professione di DJ, è il mio nome d'arte e così l'ho mantenuto anche nell'ULTIMO IMPERO.

K- Ci sono delle novità in via di sviluppo per ULTIMO IMPERO?
TM- ULTIMO IMPERO è costantemente in sviluppo, 24 ore al giorno si modifica per accontentare tutti....Posso solo accennare che dato il notevole numero di consensi favorevoli, e colgo l'occasione per ringraziare gli utenti che partecipano attivamente allo sviluppo della BBS, a tempi brevi ci sarà una rivoluzione di mezzi, di velocità di trasmissione, di programma (con nuove versioni di CNet) e altre sorprese che però verranno rivelate in futuro....

K- Quindi, tirando le conclusioni, chi e perché si collega a ULTIMO IMPERO?
TM- Beh, di solito si collegano persone di tutte le età, senza distinzioni, e si collegano per poter scambiare consigli, file, o magari per fare solo 2 chiacchiere quando non si ha nulla da fare. Volevo anche precisare che nelle aree file sono presenti quasi tutte le utility disponibili per i vari computer, immagini, musica, campionamenti e la mitica area KAPPA TNT dove troverete tutti i trucchi per qualsiasi gioco desideriate.

Vi ricordiamo che ritroverete Paolo Paglianti (Account 75) su ULTIMO IMPERO se avrete bisogno di informazioni sulle aree Kappa.

L'ULTIMO IMPERO RISPONDE AL NUMERO
02 - 55 30 23 37 24 ore su 24

ULTIMO IMPERO

CIAMPITTI ANTONIO

NEXT COMPUTERS
VIA BUGATTI, 13
20017 RHO (MI)
TEL. (02) 93505280 R.A.
FAX (02) 93505219

NEXT COMPUTERS®
Accessori
Hardware e Software

**VENDITA PER CORRISPONDENZA SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE E PAESI LIMITROFI.
ORDINAZIONI 24 ORE SU 24 SERVIZIO COMPUTERIZZATO.**

PAGAMENTI RATEALI, BANCOMAT IN NEGOZIO, VALIDA PER POS E CARTE DI CREDITO, SCONTI A DITTE, ENTI, SCUOLE, CONVERTIBILI.

IBM - AMSTRAD - COMMODORE - NEC - STAR - PHILIPS
RIVENDITORE AUTORIZZATO

ATONCE 16 MH2 New
Emulatore 286 16MHZ per Amiga 500 e 20000 trasforma il drive in un drive PC, e tutte le periferiche AMIGA in MS DOS comprese le sue uscite
IMPORTAZIONE DIRETTA

NEW

Caratteristiche Atonce 286 16 MH2
L'Atonce Plus è fornito inoltre di 512KB di fast ram e zoccolo per coprocessore 80287C 12HH2
Restano disponib ili in DOS 640K RAM (con Amiga 512K) L'eventuale memoria residua, se avete un espansione di qualsiasi potenza, è utilizzabile come expanded memory o extended memory MS DOS.
Non corrompe il normale funzionamento dell'Amiga, qualsiasi periferica a norme Commodore Disk Drive Hard Disk, esterni o interni, R5232, printer Mouse, diventano **AT PC MS DOS**
Emulazione video EGA VGA MONO CGA HERCULES ecc. ecc.
Altissime prestazioni, affidabilità totale, manuale dettagliato, software di installazione con command COM, di facile montaggio senza alcuna saldatura.
Presto manuale in italiano
a sole £ 450.000 IVA compresa.

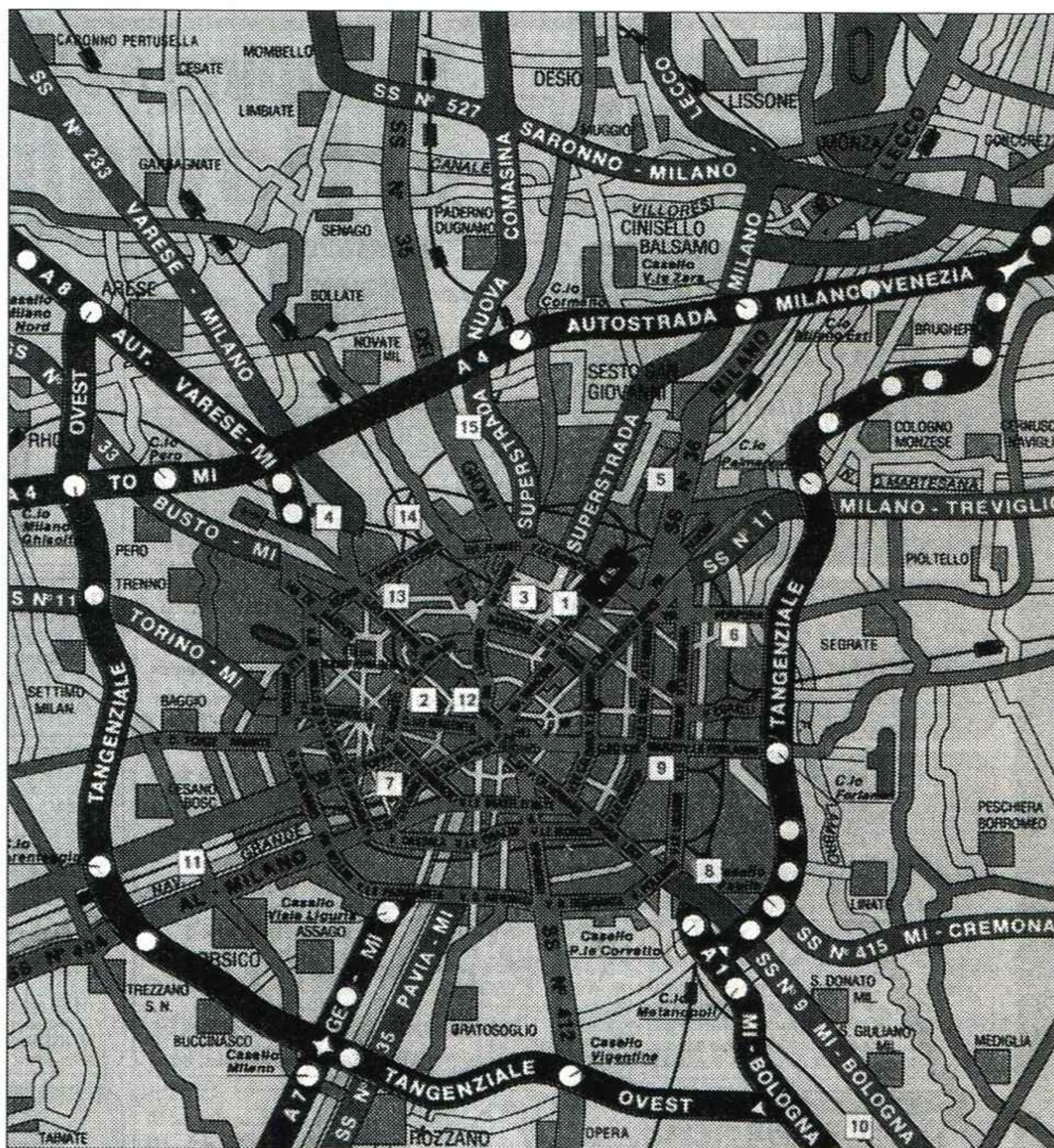
OFFERTA SPECIALE
Notebook K 286 16 MH2/21 schermo VGA retroilluminato 1 drive 3 1/2, 1 hard disk 20 MB 1 MB RAM espandibile a 6 MB, uscita monitor esterno VGA, batterie nichel cadmio ricarica automatica, alimentatore, borsa per trasporto in offerta da next a £ 2380000
Dos 5.0 in abbinamento in Italiano
vastissimo assortimento PC 286 - 386 - 486
286 da 16 a 20 MHZ
386 da 16 a 40 MHZ
486 da 20 a 50 MHZ

Sono disponibili i nuovissimi Genlok Rocteck normal e Plus oltre ai famosissimi MK III Plus e ai professionali Neriki

- Amiga Action Replay III per Amiga 500	£	150000
- Amiga Action Replay III per Amiga 2000	£	170000
(Cartuccia con funzioni di freeze per la sprotezione di programmi in commercio, il salvataggio di videate, il rallentamento dei giochi, la rilevazione di virus, la programmazione in linguaggio macchina, ecc.)		
- Amiga 500 1,3	£	629000
- Amiga 500 Plus 2,0 1 MB	£	739000
- Espansione 1MB per Amiga 500 Plus (porta l'Amiga a 2 MB totali)	£	160000
- Sound Blaster PC	£	280000
- Scheda televideo PC	£	299000
- Moduli SIP/SIM 70 ns 1 MB	£	85000
- Monitor VGA color 14" 1024 x 768	£	520000
- Monitor NEC Multisink 3 FG color VGA 14" per Amiga PC, Machintosh	£	1150000

Un computer va acquistato solo presso una ditta specializzata, Ciampitti Antonio opera in collaborazione con la moglie Cattaneo Loredana nel settore computers da ben 13 anni. Ha fondato varie ditte, tra cui alcune ora cedute ancora operanti, ha editato ben 28 numeri di riviste con acclusa cassetta o disco di programmi per computers. È stato il primo in Italia a distribuire Sinclair QL; Austrad, prima che esistesse la stessa Amstrad Italia SPA, con il famoso PC 1512, ha venduto il primo Amiga 1000 nel ben lontano 1984.
Pertanto È in grado di consigliare il clinete alla guida all'acquisto a seconda delle sue esigenze garantendogli, un servizio post vendita sia a livello accessori, software, asistenza riparazione e installazione, sia a livello hobbistico che professionale.
Pensaci !!!!!!!!!
Chi vende "Bidoni", prima o poi nè deve subire le proteste e a noi piace vivere sereni in pace con la nostra coscienza

grazie

Queste notizie sono verificabili da articoli apparsi su La Notte, Europeo, Commodore Gazette, Panorama di vari anni addietro - in cui si parla di quanto sopracitato.

NOTIZIE UTILI

La Next computers si trova in Via Bugatti, nel centro storico di Rho, traversa di Via Matteotti, all'altezza del N. civico 65.
Rho è facilmente raggiungibile con l'autostrada Milano/Torino - uscita Rho, con la tangenziale ovest - uscita Rho (chi proviene da direzione Milano non paga pedaggi)

STAMPANTI NEC, COMMODORE, STAR, IBM, OLIVETTI.

ORARI :
9.00 / 12.30 - 15.00 / 19.30
CHIUSO IL LUNEDI'

Disponiamo di software tècnico grafico cad, word processing ultime versioni per Amiga versioni originali e di tantissimi altri articoli impossibile da elencarle tutti.
Sono disponibili accessori di tutti i tipi per Amiga

**OGNI TIPO DI CONSOLES
E UN VASTISSIMO
CATALOGO DI GAMES CARTRIDGES**

Gods

LIVELLO DUE

MONDO 1

La chiave d'oro che porta alla fine del mondo si trova nella Gem Room, ma è posta troppo in alto per essere raggiunta da un comune eroe come voi. Tuttavia il blocco che la sostiene scenderà un po' ogni volta che porterete una delle tre Gemme in questa sala. Le Gemme devono essere portate in quest'ordine: Ice, Fire e Water. Quando avrete preso la chiave, uscite dal mondo abbassando la Leva 4.

Livelli e Bonus Segreti

1) **Per entrare nella Treasure Room** - Appena iniziate il livello, andate a destra e premete l'interruttore nascosto 1. In questo modo aprirete la botola sottostante.

Andate a sinistra, eliminate i due centurioni, che, se avete più di una vita, vi lasceranno una chiave del tesoro. Attenzione, perché raccogliendo questa chiave attiverete le trappole di tutto il livello.

Scendete nella stanza che si trova al di sotto del vostro punto di partenza, e andate a destra finché non apparirà un ladro. Non toccate il ladro finché non salta in alto e ruba la pozione Scudo per voi. A questo punto utilizzate la chiave d'oro per attrarlo verso di voi e poi eliminatelo in modo da poter recuperare lo Scudo.

Salite ed evitate le trappole. Azionate la Leva 1 per far apparire il forziere e un secondo ladro, che - come al solito - lo ruberà per voi. Fate attenzione ad avere ancora lo Scudo quando azionate la leva, altrimenti il ladro farà una brutta fine. Azionate la Leva 5 e potrete entrare nella stanza del tesoro.

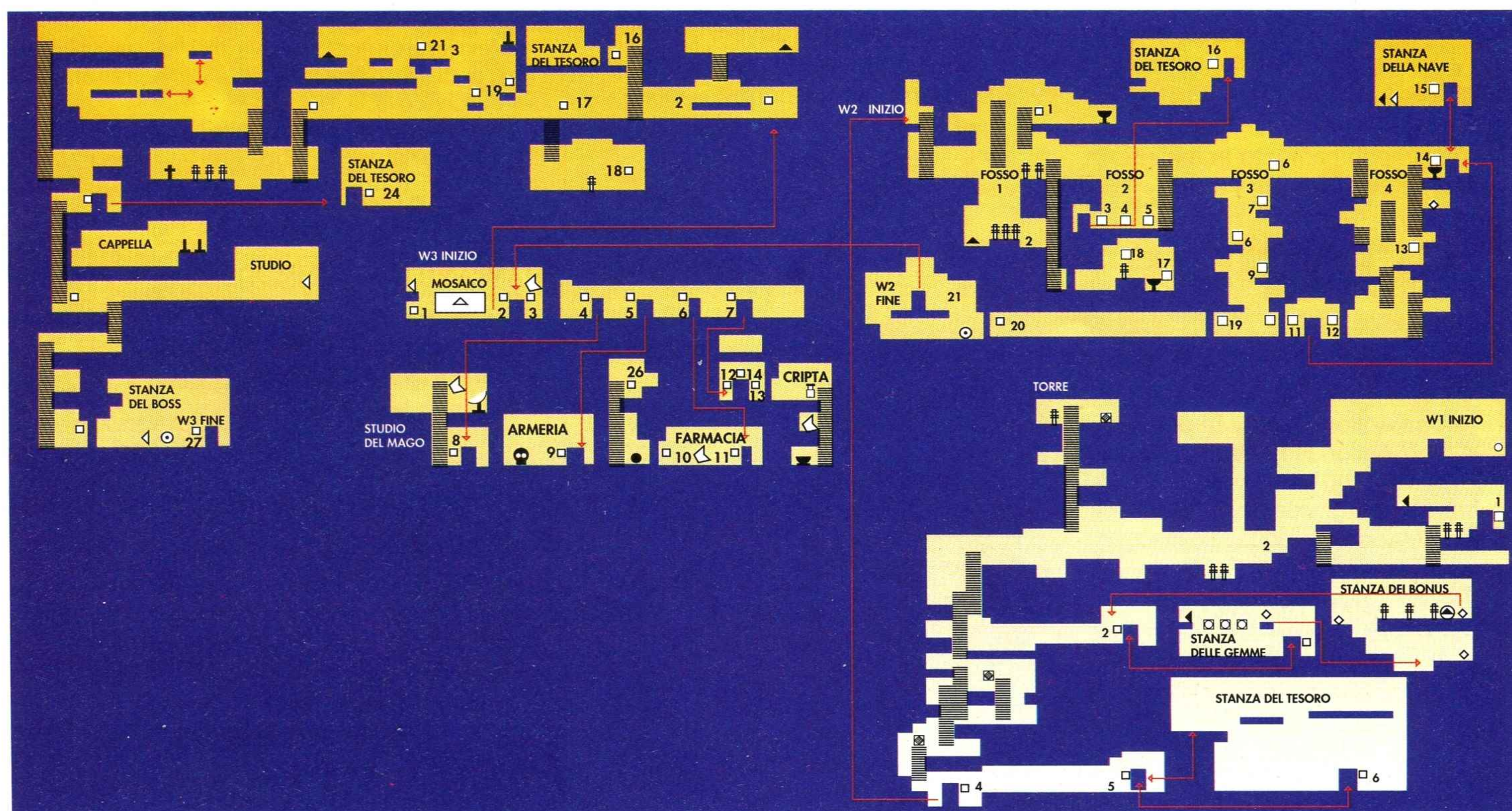
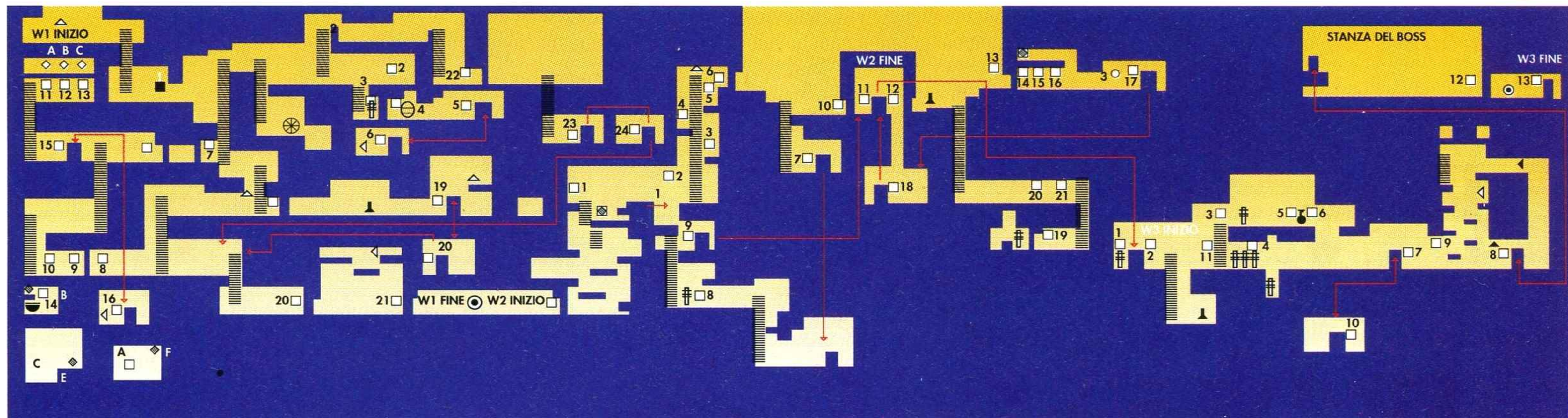
2) **Per entrare nella Stanza bonus** - Fate qualche esperimento con la Leva 3. Prima di entrare, date un occhio all'energia...

MONDO 2

Quella che riportiamo è la via più veloce per superare i pozzi.

Scendete dalle scale fino alla piattaforma dove si trova il Narrow Arc. Se avete già, come è probabile, lo Standard Arc, è meglio evitare di prendere il Narrow.

Andate fino all'orlo destro della piattaforma, e saltate sulla scala a destra. Saltate sulla piattaforma, vicino alla Leva 1. Azionate la leva per far saltare in aria la trappola in basso. Quindi scendete per la scala fino ad arrivare alla piattaforma sottostante; scendete per le scale a destra, saltate a sinistra alla prima apertura (Pozzo 1) e fate saltare in aria le trappole con la Leva 2. Quindi prendete la chiave di bronzo.

Ritornate fino alla scala, e salite fino in cima, uscendo poi a destra. Andate a destra fino in fondo alla piattaforma, e lasciatevi cadere. Vi ritroverete nel Pozzo 2. Camminate a destra e salite per le scale. Continuate verso destra e saltate oltre l'ostacolo; andando sempre a destra arriverete a una rampa di scale che dovrete scendere. Raccogliete quindi la chiave d'oro per il teletrasporto, azionate la Leva 6 (in modo da chiudere la prima botola del Pozzo 3) e lasciatevi cadere. Tirate le Leve 7, 8 e 9 in modo da chiudere tutte le altre botole, e potrete attraversare anche il Pozzo 3.

Aprite le due porte laterali alla vostra destra e entrate nella porta posizionata tra le Leve 11 e 12. In questo modo sarete trasportati sopra il Pozzo 4.

Entrate nella porta a destra della Leva 15, e raccogliete la chiave d'oro che si trova nella Ship Room.

Per uscire dal secondo mondo, scendete fino in fondo al Pozzo 3 e passate per la porta a sinistra. La porta di fine mondo si trova nel corridoio davanti a voi.

Livelli e bonus segreti

1) **Per arrivare alla Stanza del tesoro** - Ci sono tre Chalice disseminati per i Pozzi. Portateli alla Ship Room per ricevere la chiave di bronzo. Quindi andate nella Treasure Room, che si trova oltre la porta a sinistra della Leva 3.

Nel negozio

Comprate Lancia e Power Potion.

MONDO 3

Il terzo Mondo è diviso in due parti: dovrete risolvere il Mosaic e recuperare la Candle.
Inizierete nella stanza del mosaico. Ci sono ben quattro parti del mosaico che dovrete recuperare e portare in questa stanza. Il primo pezzo si trova nella stessa stanza del mosaico: prendetelo e riportatelo davanti al puzzle.

Azionate la Leva 1. Eliminate i due centurioni per poter raccogliere la chiave di ferro. Quindi riazionate la Leva 1 per scoprire dove si trova un blocco mobile. Saltate su questo blocco e raccogliete la chiave di ferro. Tirate la Leva 2 per far apparire una porta segreta e la Leva 3 per spostare il Blocco 1. Tirate di nuovo la Leva 2 per aprire la porta e superatela. Il corridoio davanti a voi comunica con quattro stanze: la Crypt, l'Apothecary, il Wizard Study e l'Armoury.

In queste stanze ci sono diversi oggetti: il Globe, lo Skull e la Jar of Herbs. Per trovare i tre pezzi mancanti del Mosaico, dovrete portare lo Skull nella Crypt, il Globe nello Wizard Study e la Jar of Herbs nell'Apothecary. Per risparmiare un po' di tempo seguite il percorso Armoury-Crypt-Apothecary-Wizard Study.

Riportate tutti i pezzi mancanti al Mosaico e apparirà una pietra di teletrasporto che vi porterà nella seconda sezione del Mondo 3.

Indiana God e la Candle Perduta

Andate verso sinistra, uccidendo tutti i mostri finché non trovate una chiave di ferro. Ritornate alla Leva 15 e azionatela, per spostare il Blocco 2 dal pavimento. Saltate sul Blocco e salite le due rampe di scale. Quindi eliminate il Wall Monster per trovare una lancia. Prendete la chiave di ferro e scendete per le scale. Quindi andate sino alla Leva 17 e azionatela. Scendete, andate a destra, saltate oltre la trappola e tirate la Leva 18, in modo da chiudere la trappola sotto la Leva 19. Risalite le scale e saltate sulla botola sotto la Leva 19.

Azionate le Leve 19 e 20 per chiudere le botole, quindi salite e raccogliete a sinistra una seconda chiave di ferro. Saltate sul Blocco 3 e dirigetelo verso destra. Quindi saltate e recuperate la Candle. Andate sino alla Leva 22 e tiratela per spostare il Blocco 4. Scendete per il buco che è apparso.

Apritevi la strada fino allo Study, dove la Candle farà apparire una chiave di ferro. Azionate quindi la Leva 26 per entrare nel Dragon Lair.

Livelli e bonus segreti

1) **Per prendere la croce d'oro** - Azionate una seconda volta le Leve 19, 20 & 21. In questo modo distruggerete le trappole che vi impediscono di raggiungere la croce d'oro, che si rivelerà particolarmente utile se portata nel posto giusto.

Il drago

Alternativamente, inginocchiatevi e sparate per colpire il Drago. Non spingetelo troppo a destra, perché altrimenti quando (se...) lo eliminate, il tesoro cadrà nella parte in basso dello schermo e non potrete raccoglierlo.

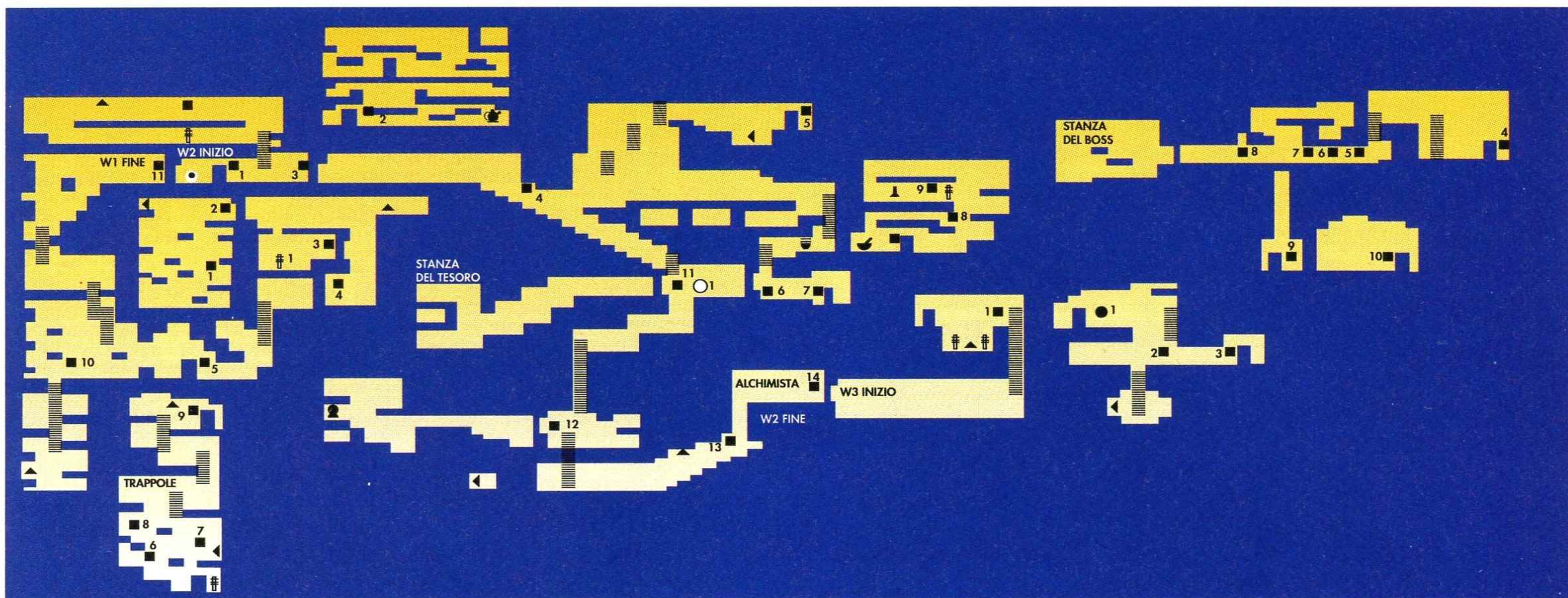
Nel negozio

Nel Mondo 1 probabilmente avrete raccolto la Mace, che vi fa perdere la lancia. Vendete la lancia per comprare una Shurikan. Spendete qualche moneta per comprare delle palle di fuoco, e risparmiate il resto del vostro gruzzoletto per i successivi Negozi.

LIVELLO TRE

MONDO 1

In questo mondo dovrete trovare la Mace, il Power Up e il Weapon Arc prima di poter prendere la chiave d'oro di fine mondo dalla grande stanza del tesoro.
Andate a destra e scendete. Arrampicatevi per la scala successiva e lasciatevi cadere nel pozzo a destra. Eliminate il mostro per poter raccogliere la Time Bomb; a questo punto salite e andate a destra, fino alla Leva 2, che, se azionata, sposta il Blocco 1.

Azionate la Leva 3 per aprire la botola superiore, e gettate DUE VOLTE la Time Bomb per uccidere il Bee Hive. Scendete e azionate la Leva 4. Andate a destra e tirate la Leva 5 per prendere le

Mace e la chiave di ferro. Quindi raggiungete la Leva 8, azionando la leva 7 per strada, passando per la porta e sopra le tre botole. Azionate la leva 12 per poter raccogliere la coppa d'oro, poi andate nei pressi della Leva 15, ma prima di azionarla, raccogliete la chiave d'oro. Superate la porta e prendete il Power Up e la chiave di bronzo. Andate fino alla Leva 20: azionandola aprirete la porta e troverete il Wide Arc. Posizionatevi vicino alla porta, in modo che i vostri colpi raggiungano i blocchi del soffitto e li distruggano: lo Zap, l'Energy e la chiave d'oro cadranno e li potrete prendere.

Livelli e Bonus Segreti

1) Ci sono **due metodi per saltare l'intero Mondo 1**. Scendete appena prima della Leva 1 e tornate al punto di partenza; prendete la chiave di ferro. Andate sotto il Blocco 2 (la chiave vi consentirà di arrivare fino ad esso). Salite e andate a destra; azionate la leva 23 e prendete le Mace, la chiave di bronzo e il Wide Arc. Andate fino alla stanza finale e riceverete un Power Up.

Il secondo metodo è un po' più veloce: dovete far trascorrere un bel po' di tempo tra l'azionare la Leva 1 e il raggiungere il Blocco 2.

2) **Per trovare un tesoro nascosto** - È sufficiente guardare il soffitto nella stanza finale.

Nel negozio

Comprate il Power Up.

MONDO 2

Dovrete raccogliere le Fire, Ice e Water Gem per illuminare la Central Room.

Un ladro vi aiuterà a prendere la Fire Gem dall'alto della seconda scala; andate alla Leva 8 e entrate nella porta. Tirate la Leva 8 per aprire le botole in alto; a questo punto basta eliminare il ladro e prendere la gemma. Azionate la Leva 9 e uscite passando per la porta.

Tornate nella Light Room e salite sino alla Leva 13. Entrate nella stanza, azionate prima la Leva 14 per aprire la porta, poi la Leva 16 e andate a sinistra, dove troverete uno Scudo. Tirate la Leva 15 per spostare il Blocco 3 (in questo modo potrete entrare nella Stanza del Tesoro). Azionate una seconda volta la Leva 14 per aprire la botola a sinistra, e raccogliete la Ice Gem.

Quindi andate a sinistra, scendete lungo prima scala, azionate le Leve 20 e 21 per spostare il Blocco 4 e aprire la botola. Scendete le scale a destra, azionate DUE VOLTE la Leva 19 per aprire la botola e far saltare in aria la trappola, e raccogliete la Water Gem.

Tornate alla Light Room e avrete finito il Mondo 2.

Livelli e bonus segreti

1) **Per trovare il Massive Treasure Chest** - Nei pressi della Leva 17 si trova un interruttore nascosto: premendolo e azionando nel Mondo 3 gli altri due interruttori, troverete un Super Bonus.

2) **Per fermare il Ladro** - Il ladro che ruba la Fire Gem può essere bloccato con una pozione Freeze Alien, che si compra nel Negozio, o fulminato azionando la Leva 1.

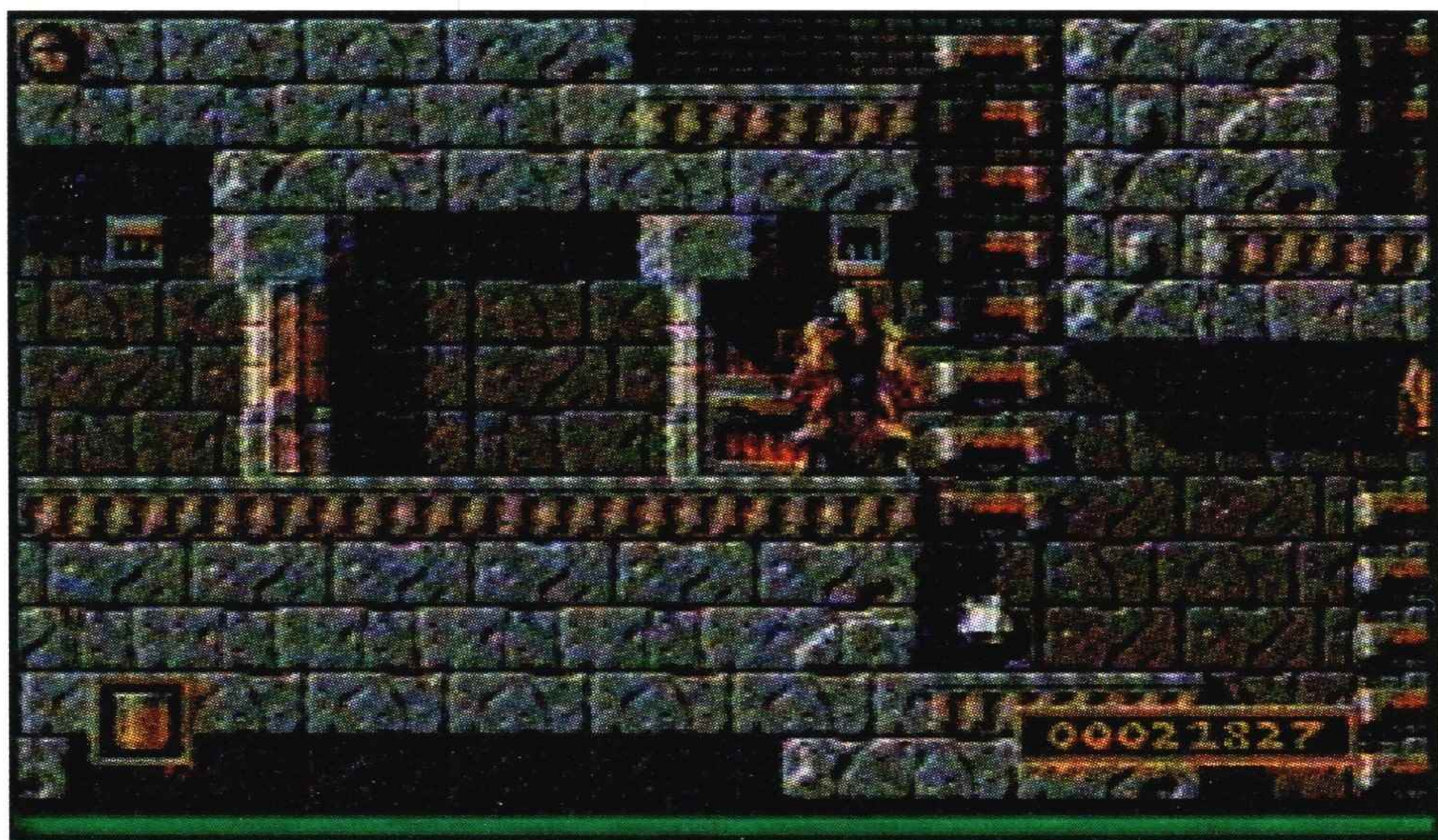
MONDO 3

La prima parte del livello consiste nel ritrovare due vasi e portarli all'ultima porta. Azionate SOLO le leve indicate!

Andate a destra e scendete la prima scala; raccogliete la Flask e salite fino alla Leva 11. Salite di nuovo la scala, e raccogliete la Ceramic Pot. Scendete, andate fino alla Leva 8, azionatela e potrete prendere la chiave di ferro. A questo punto azionate la Leva 9, saltate in alto per raccogliere la chiave di fine mondo, tornate alla Leva 8 e tiratela per uscire.

Livelli e Bonus segreti

1) **Per trovare una pozione extra** - Azionate prima le Leve 1 e 2, quindi le Leve 5 e 6, e poi ri-azionatele tutte. Fate attenzione agli spuntoni!

2) **Per ricevere una vita extra** - Azionate la Leva 1, poi correte molto velocemente e tirate la Leva 4.

Il Minotauro
Questo Guardiano è molto simile al Centurione del primo livello. Tuttavia ha un'arma in più: può saltarvi addosso e, se non state attenti, causarvi un bel po' di danni. Quando il Minotauro salta, correte sotto di lui verso destra, e fate lo stesso quando salta nell'altra direzione. Per capire quando ha intenzione di saltare, guardate i suoi passi: se fa qualche passo indietro, vuol dire che sta per avanzare, e dopo aver sparato, salterà.

Nel negozio
Comprate Mace, Palle di Fuoco, Hunter e pozioni Power Up.

LIVELLO QUATTRO

MONDO 1
Apritevi la strada fino ad arrivare nella parte alta della stanza, e distruggete il blocco che sostiene una chiave di ferro. Raccogliete la chiave, azionate la Leva 2, e uscite dalla stanza passando per la porta. Lasciatevi cadere per l'apertura sopra la trappola - no, non siamo pazzi! - infatti un blocco mobile si sposterà appena in tempo per salvarvi dalla trappola. Superate la porta sulla destra, saltate sulla scala e scendete. Distruggete i blocchi alla vostra sinistra e azionate la Leva 4. Utilizzate lo Zap per eliminare i mostri che salgono per prendere la chiave di ferro.

Scendete fino alla Leva 5 e azionatela per poter entrare nella Trap Room. Saltate velocemente a sinistra e in alto, e azionate la Leva 6. In questo modo il blocco mobile non spingerà più la chiave di fine mondo nella trappola. Se però la chiave dovesse cadere nella trappola, dovrete prendere la Bomb con la chiave di ferro.

Uscite dalla stanza e arrivate fino alla fine del Mondo 1 tirando la leva 11.

Livelli e bonus segreti
1) **Per trovare un forziere d'oro** - Utilizzate la chiave di ferro (presa nella Trap Room) per spostare il Blocco 2 e scendere nel pozzo. Lì troverete il forziere, insieme ad un'altra chiave che vi servirà per spostare il Blocco 3.

Nel negozio
Comprate Mace, Palle di Fuoco, Hunter e pozioni Power Up.

MONDO 2
Per completare il Mondo 2, dovrete recuperare i tre elementi e riportarli nella Alchemists Room. Andate a destra, scendete e saltate sui blocchi distruttibili. Camminate verso destra e fate attenzione a non liberare i mostri intrappolati. Quindi scendete e raccogliete la coppa d'oro. Entrate nella stanza azionando la Leva 7, raggiungete la Leva 9 e tiratela per fare saltare in aria la trappola - già che ci siete, raccogliete per strada la pozione di attrazione. Azionate la Leva 8 per liberare il ladro che vi porterà il Pestle e il Mortar. Quindi andate fino alla Leva 10 e lasciate cadere la pozione di attrazione per attirare il ladro. Eliminatelo e prendete il Mortar. Azionate la Leva 6, andate a sinistra, tirate la Leva 11 e lasciatevi cadere.

Quindi andate nella parte inferiore della mappa e raccogliete la chiave di ferro eliminando i blocchi distruttibili. Tornate alla Leva 12, azionatela, entrate nella stanza e raccogliete la Lamp. Tirate la Leva 13 per trovare un'altra chiave di ferro per spostare il Blocco 2.

Entrate nella Alchemists Room, raccogliete la chiave d'oro e uscite passando per la porta a destra.

Livelli e bonus Segreti
1) **Per entrare nella sezione Bonus** - Raccogliete la chiave di ferro nella parte precedente la prima porta e tirate la leva 1.
2) **Per ottenere una vita extra** - Raccogliete la lampada a olio nella sezione Bonus e tirate la leva 4.

MONDO 3
Andate a sinistra ed eliminate il cane che appare in fondo alla prima scala per trovare una lancia. Dovrete avere la lancia con voi quando azionerete la leva 1 per poter spostare il Blocco 1.
Ri-azionate la leva 1 e passate attraverso la porta sulla sinistra. Quindi andate a destra e scendete le scale. Tirate le leve 2 e 3 e uscite attraverso la porta sulla destra. Raggiungete la leva 7 e azionatela. Ritornate alla leva 4 e superate la porta. Raccogliete la chiave d'oro e salite le scale; in questo modo tornerete a sinistra delle leva 2. Apritevi la strada sino alla leva 8, azionatela ed entrate nella stanza del Guardiano.

Livelli e bonus segreti
1) **Per trovare una Treasure Key** - Quando arrivate in prossimità della leva 1, non uccidete subito il Ladro, perché vi porterà una chiave di bronzo. Per arrivare alla Treasure Room lasciatevi cadere per la botola con la leva 7 e passate per la porta che si trova in fondo al pozzo.
2) **Per trovare le asce** - Per poter spostare il Blocco 2 e prendere le Asce (Axe), dovrete far si che il ladro prenda per voi la Mace. Azionate la Leva 7 per aprire la botola. Quindi tirate la Leva 6 per spostare il Blocco 3 e far cadere una chiave di ferro nel pozzo sottostante; ri-azionate la Leva 7 per chiudere la botola, tirate la Leva 5 per aprire la botola davanti al ladro. A questo punto aspettate che il vostro amico mostro raccolga la Mace e che decida di scendere verso di voi. Eliminatelo senza pietà, prendete la Mace e azionate la Leva 7. Questa aprirà la botola: non vi resta che prendere la chiave di ferro, e ora potrete spostare il Blocco 2, distruggere i blocchi in modo da far cadere le Asce e raccogliere il frutto del vostro duro lavoro!

CHIAVI GENERALI

- trappola
- pozione di salto
- negoziante
- lampada
- vaso
- globo
- erbe
- portaglobo
- mortaio
- urna
- croce
- calice
- teschio
- flask
- vaso di ceramica
- lampada a olio
- bomba
- alveare
- water gem
- fire gem

K box

Aaaayeah!!!

Prologo
"Le persone comuni si preoccupano solo di come passare il tempo, quelle che posseggono qualche talento di come utilizzarlo" (Arthur Schopenauer)

Chi ha mai detto che i videogiochi sono "solo" un passatempo, un hobby, una passione? Perché limitare lo strumento che ci permette di diventare i protagonisti di un mondo ideale, di vivere in prima persona delle avventure che nella realtà sarebbero semplicemente impossibili a un semplice trastullo? Perché dissacrare il videogioco riducendolo a limitato e inutile artificio commerciale quando in realtà elimina, almeno finché non compare la scritta "Game Over" quel mondo grigio, inquinato e corrotto nel quale viviamo abitualmente? Non confondiamolo con gli stupefacenti o gli alcolici: il videogioco non è un modo di scappare dalla vita, ma è una protesta silenziosa al suo razionalismo, spesso esasperato, che spesso ci disumanizza. I videogiocatori non sono degli alienati, degli apocalittici, ma dei ribelli, la cui forza dirompente, anche a livello politico non trova rispondenza nella società nella quale viviamo. Giocare non è un passatempo, è un rituale immanente e trascendente allo stesso tempo, quindi, ogni volta che inserite il joystick della apposita presa sappiate che avete una missione semi-divina da compiere. Quale? Provate a dare una risposta voi stessi...
Questo lungo ed astruso semi-trattato sulla funzione del videogioco per introdurvi la Posta di gennaio. Se quella del mese scorso era irriverente e dissacrante, questa è talmente profonda che i più saranno costretti a leggerla un paio di volte per raggiungerne l'essenza. Ma siamo fatti così: la consuetudine e la ripetizione non fa per noi, ogni puntata è diversa dalla precedente. Non etichettateci o sbaglierete di certo...
Buona lettura.

LA POSTA È MORTA, VIVA LA POSTA

"Quattro chiacchiere tra amici di vecchia data che neanche si conoscono": questo potrebbe essere il titolo di tutte le lettere che leggi.

Il salotto è ricomposto. I miti si sono riaccomodati. È cambiato solo l'ambiente, ma la classe si nota sempre. Forse, anzi, sicuramente, tra qualche numero riscriverà Ferrovie, Paolo '69, i Bova Byte e forse Marco Spadini.

Soprattutto la Posta tornerà a essere un salotto dove regna la costruttività, l'ironia, e dove l'ascoltatore, o meglio il lettore, ritornerà a essere il padrone della conversazione anche non pronunciando parola.

Siamo noi a creare i miti e noi a distruggerli, disse qualcuno. Sono contento che tu sia tornato, e anche se in altra sede e in altre condizioni, l'avventura ricomincia. Si deve ricostruire una Posta, e come successe con ZZAP!, tu ci riuscirai. Un po' come un film, "Dove c'è una Posta da salvare, MBF è là".

Qualche vaccata l'hai già scritta, prendiamo, ad esempio, "I TRE EVENTI CHE AVREBBERO POTUTO CAMBIARE IL CORSO DELLA STORIA": hai estrapolato frasi, tu che hai sempre predicato il contrario, quando ultrapolemici facevano risaltare la forma scorretta, l'errore banale. Anch'io potrei dire: "Matteo tifa Juve e ama la musica dei Queen... Chi se ne frega?"

Io, a me, importa. Non passa giorno che non legga i vecchi numeri di ZZAP!, che quasi non pianga per la nostalgia. Quel casino che una frase poteva creare, quella trepidante attesa che durava un mese, in cui ci si immaginava chi avrebbe potuto scrivere, e cosa avrebbe potuto scrivere. È per questo che ti amo (non fraintendere), e tutti voi: siamo una grande famiglia accumunata da una stessa passione e da un vizio (almeno quelli della vecchia guardia): la Posta, è basilare in una rivista.

Forza, tutti insieme, come ai bei tempi, e ricreiamo quel "bordello", quel blob informatico e demenziale e costringiamo i redattori a concedere 8 pagine di spazio alla Posta!

Buona fortuna, Uomo Ragno, di cuore.

JOSEPH '77

P.S.

Scusa se la lettera non segue un filo logico, ma ho scritto quello che avevo in mente, e questo conta più dei sette e dagli otto guadagnati con massime e paroloni (bella lì! NdMBF)
Ah, dimenticavo... Comprerò K solo per la Posta.

Durante il mio soggiorno negli States, ho avuto l'occasione di seguire in televisione una specie di mega-Blob realizzato con alcune tra le gag più esilaranti del dissacrante Eddy Murphy. Ne ricordo una in particolare: nel ruolo di un intervistatore demente, Eddie si stupiva del fatto che Ron Howard, un tempo il mitico Ricky Cunningham di Happy Days, fosse cresciuto, avesse diretto tre o quattro film, si fosse sposato, e che la sua raggiunta maturità fosse visibile anche nel suo aspetto fisico, soprattutto in un paio di baffoni che facevano capolino su una faccia che manteneva ancora il sorriso dell'eroe di uno dei serial televisivi più amati in tutto il mondo. Ron Howard sorrideva imbarazzato alle richieste sempre più insistenti dell'intervistatore, il quale non accettava il "nuovo" Ricky, preferendogli quello che tutti conoscevano, e pretendendo che si tagliasse i baffi. Alla fine, evidentemente stressato e notevolmente imbarazzato, Ron Howard usciva dalla sala, in delirio, che gridava "Ricky! Ricky!", mandando tutti a quel paese.

Questa parabola serve a chiarire le mie prossime righe, che forse deluderanno i fan più accesi delle Poste battagliere apparse su altre testate, "giostrate" dal sottoscritto. Non fraintendetemi, non ho cambiato il mio stile e tanto meno rinnego il passato, ma è innegabile che, bene o male, le cose sono un po' cambiate: io stesso, pur non avendo i baffi, sono, ahimé un po' cresciuto.

La Posta non cambia nell'essenza, come ho affermato due mesi fa, ma riproporre gli antichi schemi, le antiche polemiche, gli eroi di un passato che non ha più ragione di esistere, è ormai assurdo ed anacronistico. Questo non significa affatto che non possiamo divertirci, al contrario. Il nostro obiettivo è migliorare ancora, tendere all'assoluto, come direbbero i romantici: perché guardare al passato e invocare un classicismo ormai obsoleto? Certo, una continuità c'è, ma dobbiamo proiettarci avanti e sondare nuovi territori, addentrarci in lande inesplorate, come solo voi sapete fare. Tutto cambia: riviste, capi carismatici, argomenti, ma la polemica rimane... Lasciatemi aggiungere che se da una parte è giusto rifarsi ai modelli degli antichi pilastri di epoche precedenti, dall'altra è ora di dare voce alle nuove leve, o rischieremo di vagheggiare un passato e perderci in un oblio improduttivo e nichilista.
Ma noi non commetteremo mai questo errore, vero?

HOMO LUDENS

Caro Matteo,

spero di beccarti là da K, non essendo ancora uscito, ad oggi, il numero novembrino della rivista. Scrivo per sottoporti una riflessione che mi sembra degna di approfondimento: i videogiocatori sono una massa di alienati?

Mi spiego. Aldilà dell'apparente scontentezza di un'affermazione del genere, che ha risuonato banalmente durante tutto il decennio, mi pare di poter identificare un ideal-tipo del videogiocatore che, pur limitato, nella misura in cui è astrazione, può delineare un profilo abbastanza indicativo. A quanto mi risulta, la figura del videogiocatore si colloca in un ambiente di riferimenti culturali e di consumo ben determinati. La figura ideale dell'"homo ludens", che, col cartello al collo e la scritta TARGET, è riferimento costante delle strategie di marketing di riviste come K, è più concreta di quanto si possa pensare.

Un filo rosso percorre e lega gli interessi del soggetto in esame. Egli, partiamo pure da qui, è un "appassionato di computer", recentemente più videoplayer che hacker (alquanto passivo, quindi), ma anche praticante di board games e di RPG in specie, qua, attraverso un non univoco gioco di rimandi (i percorsi sono plurimi, alternativi e/o complementari) emerge il culto della letteratura fantasy, Tolkien in primis, e di quella horror, Lovercraft, King, Barker (e Poe? NdMBF), immancabile, per il Nostro, è l'appuntamento con Dylan Dog, che egli segue fin dagli albori dei primissimi numeri. L'impegno nel campo di role-player lo ha portato all'interesse per le miniature che egli dipinge minuziosamente e magistralmente sulla scorta di capacità collaudate in una parallela attività di modellista (R/C e/o statico). Le atmosfere tenebrose lovercraftiane delle sue letture e dei suoi RPG sono accompagnate da ascolti che volentieri volgono all'heavy metal in cui spesso egli trova espressi quell'ansia gotica o quel vigore splatter che lo animano, sa va sans dire che il cult movie, è, e resta, per il videoplayer, il *Nightmare* di Craven, con ampia probabilità, incarna in qualche modo una figura paterna per il Nostro. Questo, per sommi capi, è l'ambiente in cui il videogiocatore vive e si riproduce, e fin qui, caro Matteo (a meno che il tuo anno oltre oceano non ti abbia fatto un po' perdere di vista gli usi e i costumi peninsulari), penso che per te sia acqua calda. Ciò che voglio azzardare è che questo insieme di riferimenti, che bene o male, e sorprendentemente ci accomuna tutti (chi può serenamente dire non avere nulla a che spartire con alcuno dei riferimenti portati ad esempio?), identificando una rilevante fascia di gioventù contemporanea, si rifletta, dal piano culturale e di consumo, a quello esistenziale!

Il denominatore comune di videogiochi, letture fantastiche, RPG, modellismo è la SIMULAZIONE, questo sostantivo, che nella sua accezione più valida e stimolante è tanto cara a Francesco Carlà, ha in realtà, come la luna dei Pink Floyd e la forza di Skywalker, un suo "lato oscuro": si delega alla fantasia ciò che non si può/vuole vivere in prima persona e questo, in dosi massicce, come è evidente nel nostro caso, è il sinto

mo di una carenza.
Io vedo che tutti noi ci chiudiamo nelle nostre stanzette, ci troviamo nei circoli, con altri esemplari della nostra specie, e simuliamo tutto, simuliamo a più non posso. Battaglie, sport, avventure piccanti, ma in fin dei conti, quante partite a beach volley abbiamo giocato quest'estate, e quante simulate, l'inverno scorso? Quante ragazze ci sono passate fra le mani il mese scorso?
Ho l'impressione che questa "cupiditas simulandi" altro non sia se non un sintomo della Teoria del Disimpegno che sta caratterizzando la nostra generazione, e che l'interesse per queste attività (ma che sarebbe più onesto chiamarle "passività") faccia pendant con un'incapacità nei corrispondenti "reali". Con ciò non voglio dire che dovremmo tutti staccare *Pilot Wing* e gettarci col parapendio dalla terrazza del palazzo accanto, oppure accantonare *Last Battle* e massacrare la vecchietta della drogheria, ma perlomeno dovremmo guardarci un po' dentro e scoprire se siamo un po' troppo "nerds". Perché, sarà anche vero che "Sorcerers get all the girls", ma è ancora più vero che la biondina del liceo è morbida e profumata, e finché sacrifichiamo diottrie davanti ai nostri monitor hi-res stereo, non lo sapremo mai. Prevengo le ire sdegnate di chi fra di noi è playboy decorato e sportivo militante, precisando che non mi riferisco a una figura "media", statistica, astratta, un campione insomma, che tuttavia mi appare abbastanza rappresentativo, mi rifaccio, in ultima analisi a quella massa silenziosa che poi ci rappresenta e che va aldilà delle eccezioni individuali.
Tutto ciò non è che una teoria, un sospetto personale, una provocazione che vorrei veder smentita dalle reazioni dei lettori. Un saluto, Matteo, e un augurio per l'arruolamento a K, la cui Posta vorrei veder aumentata, in spazio, e, soprattutto, ravvivata.

IN YOU WE TRUST
MARCO ROSSI

P.S.
Spero che la questione sollevata ti appaia degna della pubblica arena, anche se mi rendo conto che la lettera è un po' lunga. Per evitare eventuali tediose digitazioni accludo il disco con *MacWrite 4.2* e il file gira su un qualsiasi Mac Plus (Bella lì! NdMBF)

Massa di alienati?
Bella domanda. Immagino che con il termine "alienazione" non ti riferisci al processo hegeliano di estraniazione da se stessi necessario per conoscere, bensì all'accezione negativa del termine, con il quale si indicava, in epoca industriale, la perdita, da parte del lavoratore, della propria individualità, disumanizzandosi e riducendosi ad un semplice manichino semovente, a un automa, o nel caso delle prime industrie, a un'appendice della macchina, e da qui deriva la connotazione negativa del termine.
No. Francamente non mi sento un alienato, né, tanto meno, un automa. La tua analisi tenta coraggiosamente di delineare una sorta di "classe", quella dei videogiocatori, evidenziando gli elementi che accomunano gli adolescenti contemporanei, magari riuscendovi, ma solo in parte. Ho già espresso la mia concezione del videogioco e del videogiocatore nel prologo, ma vorrei insistere sul fatto che non ritengo il "simulare" una via per rifuggere dalla realtà. Certo, esistono, a quanto pare, anche individui che arrivano a confondere la realtà con la fantasia, arrivando a vivere solo in funzione del mondo fantastico che si sono creati attorno, ma costituiscono la classica eccezione che conferma la regola. Viviamo in un modo razionale: a scuola ci insegnano a pensare in modo scientifico, a "ragionare" con numeri, concetti, date e cifre: la vita non può limitarsi solo a questo, non ti pare? Bisogna trovare qualcosa che dia sfogo alla nostra fantasia, qualcosa che ci faccia sentire vivi, partecipi o protagonisti di avventure che la quotidianità ci preclude: film, videogiochi, musica, letteratura. Tutti ingressi a mondi "alternativi", "paralleli" ma inscindibili dalla vita reale. Sono mondi però, che durano finché non chiudiamo il libro o spegniamo il computer, lo stereo, la televisione. "Fuori" c'è il mondo "vero", che deve essere vissuto e non sopravvissuto. Ma non deve assolutamente essere accettato nelle sue imperfezioni: l'ingiustizia va combattuta e spesso questa scaturisce proprio dal confronto con i nostri mondi idilliaci e perfetti che ci costruiamo grazie all'immaginazione. Non identificherei, inoltre, il videogiocare a un estraniamento dalla società, a una solitudine volontaria: giocare è spesso un modo per ritrovarsi insieme, per dividere un interesse comune e magari approfondire quei legami di amicizia intessuti con i nostri amici che spesso, troppo spesso, appaiono così labili e superficiali..

KICK OFF 2: IL DIBATTITO SUL TORNEO

Se siete stressati dai toni sofisticati e fatiscenti della Posta di Gennaio avete perfettamente ragione. Filosofia da liceali depressi, crisi esistenziali senza via d'uscita, terapie di gruppo: a questo punto solo un dibattitone da stadio ci può salvare... Dopo polemiche, pardon, critiche costruttive, apparse sul numero scorso a proposito di Kick Off 2, *eccoci a un nuovo mega dibattito, addirittura più rovente del precedente. Ricordate il mitico torneo a livello nazionale che abbiamo organizzato durante il recente SMAU di Milano? Nonostante abbia riscosso un grande successo, non sono mancate critiche e suggerimenti, affinché la prossima edizione possa essere "perfetta", o quasi. Si tratta delle recriminazioni degli sconfitti o di consigli azzeccati? Lo saprete solo continuando a leggere...*

- "Divina redazione di K, chi vi scrive è uno degli sfortunati 83 partecipanti alle finali del torneo di *KO*, appena conclusosi ed esattamente colui che indossava quel cappello bianco con il quale si sono effettuati i sorteggi. Sono Loglisci Antonio (ciao Tony come vah? NdGiorgio), di Milano, uscito agli ottavi ad opera di quello s...sportivo di Ragionieri (subito dopo eliminato dal campione, ah, ah) (ehi, qui si scade sulla polemica più triviale! NdMBF). (...)
Vengo al motivo di questa mia lettera: come mai il numero dei selezionati di Milano era solo due, mentre quelli di Torino era addirittura nove? Ho sentito parecchie persone (al torneo) dire che quando hanno vinto le selezioni nel loro computer center, hanno ricevuto diversi regali. I negozianti erano forse obbligati a farlo? Se si, fulminate il Marcucci Center di Milano!"

(Loglisci Antonio - Milano -)

- "Molti dei difetti già elencati da Marco Campogno a proposito di *KO 2* si sono evidenziati in maniera che oseremmo definire "drammatica" nella fase finale del torneo italiano di *KO*, cui abbiamo assistito personalmente domenica 6 ottobre a SMAU 1991. Questi errori hanno infatti permesso ai partecipanti (o forse li hanno incoraggiati) ad adottare un sistema di gioco unico e a ripeterlo all'infinito sperando che prima o poi la palla finisse in rete, lasciando così ben poco spazio (o forse nessuno) all'estro e alla fantasia, che sono i fondamenti del bel gioco, al contrario di quanto pensano i più, in particolare i finalisti di questo torneo, che cercano solo le valanghe di gol, magari rubati con i soliti trucchi (sono parole che abbiamo sentito da loro). Le regole del torneo sembravano fatte apposta per annullare ogni speranza di gioco vario, incoraggiando i partecipanti ad imparare a memoria il loro schema e ad usare solo quello, perché ad esempio, è stato eliminato il vento? Ci sembra evidente che così facendo bastava imparare la posizione giusta da cui tirare e i palloni finivano inevitabilmente in rete, mentre il portiere li fissava immobile. Facciamo un altro esempio: perché è stata abolita la possibilità di modificare i numeri di maglia del giocatore? Secondo noi l'abilità di un giocatore si può vedere anche dalla conoscenza che ha degli uomini in campo e della capacità di usarli nei ruoli più appropriati. Scusate lo sfogo, ma speriamo che venga accolto positivamente, un consiglio che possa aiutare a far sì che la prossima volta vinca realmente chi gioca meglio (e non se la prenda per questo il vincitore)
Ah, dimenticavamo, qual è l'indirizzo di Dino Dini alla Anco? Vorremmo scrivergli..."

(THE SPLINTERS - Imperia -)

- "Perché i tornei di *KO* non si svolgono per gironi? È mai possibile che chi batte tutti si ritrova sconfitto in finale da una schiappa?"

(BIG YUK - Roma -)

Dello stesso parere è anche il BANANA NASCENTE, alias CARLO SCAROZZA (Roma)

- "Il torneo di *Kick Off* disputatosi quest'anno e da voi organizzato è stato veramente impeccabile, fatta eccezione per un unico errore, ma, a mio parere, piuttosto grave: si tratta dell'assenza del vento. In questo modo è possibile segnare in modo relativamente semplice addirittura da centrocampo, e di conseguenza si sminuiscono la validità delle tattiche (a che serve, ad esempio, una tattica difensiva?) e l'abilità assoluta del giocatore (vedi smarcarsi in area e tirare). È inutile aggiungere che quasi tutte le partite si siano ridotte a una squallida e noiosa serie di tiri da lontano e il loro esito finale è stato risolto più che altro dalla fortuna. Chiaramente tale tipo di tiro era stato introdotto in *Kick Off* da Dino Dini, a scopo puramente difensivo, ovvero per allontanare la palla dalla propria aerea in situazioni pericolose, e non certamente per segnare da cinquanta metri! L'unica soluzione a tale inconveniente è inserire tra le opzioni di gioco il vento leggero. In tal modo, più si tira da lontano, maggiore è la deviazione dovuta al vento, e minore sono giustamente le possibilità di centrare lo specchio della porta, senza quindi che vengono influenzati considerevolmente i tiri da poco fuori dell'area o dall'area stessa. Sono sicuro che se prenderete in considerazione questa mia osservazione, del resto condivisa da moltissimi miei amici, il campionato di *Kick Off* del prossimo anno, sarà ancora più appassionante e divertente"

(Alessandro Pace - Roma -)

- "Segno un gol e poi mi chiudo in difesa... Senti quello! Ma come diavolo si fa a chiudersi in difesa a *Kick Off*?!?!?! Adesso verranno a dirmi che fanno pure catenaccio e melina... Che ne dite del lancio delle monetine e della squalifica del campo?"

(M.C. Giano - Pregnana Milanese -)

Visto che all'epoca non facevo ancora parte della redazione e quindi non ho partecipato all'organizzazione del torneo, lascio la parola all'esimio Diretur: "Allora, vediamo di andare con ordine. Innanzitutto, vorrei fare da parafulmine per il Marcucci Center. I Soft Center che hanno offerto regali ai vincitori l'hanno fatto di loro iniziativa, nessuno era obbligato a farlo: il regalo per i vincitori era vitto e alloggio e un contributo alle spese di viaggio, più, ovviamente, l'onore di partecipare alle Finali. Per quanto riguarda i nove concorrenti di Torino (in realtà otto perché il nono era il Campione in carica Luca Caldiero), bisogna dire che l'iscrizione dei Soft Center al Campionato era libera. La Leader, che ha tenuto i contatti con i negozi, l'ha chiesto praticamente a tutti i suoi rivenditori e il fatto che a Torino erano in otto è dovuto semplicemente al fatto che sono sono stati più ricettivi di quelli di Milano o di altre città. Tutto qui. L'anno prossimo convincete il vostro Soft Center locale a diventare luogo di selezione locale. Siamo comunque d'accordo che c'era troppo squilibrio, ma non tanto tra Torino e Milano, quanto tra Nord e Sud. Non so se riusciremo a porvi rimedio per la prossima edizione - anche perché non dipende da noi - ma

cercheremo di fare il possibile.
Veniamo ora al problema del vento. Convengo con The Splinters e Alessandro che molti giocatori - anche il Campione - non hanno fatto del "calcio spettacolo", ma in una competizione sportiva chi vince ha sempre ragione. In questo caso, ha ragione Freguglia: potete pure dire che ha adottato la filosofia del Trap - massimo risultato col minimo sforzo - ma ha vinto e questo è quello che conta. Ciò detto, sono d'accordo che l'inserimento del vento potrebbe "spuntare" la noiosa tattica del tiro da centrocampo. È un suggerimento che non mancheremo di prendere in considerazione per la prossima edizione. Per quanto riguarda la possibilità di modificare i numeri di maglia vedo maggiori difficoltà: semplicemente per ragioni di tempo. Dovete pensare che al torneo di ottobre sono state disputate quasi cento partite e se per ciascuna i partecipanti avessero potuto modificare numeri di maglie e chissà cos'altro saremmo ancora lì ad aspettare di sapere il nome del vincitore. Per quanto riguarda la proposta di Big Yuk sui tornei per gironi non sono d'accordo. In qualunque competizione sportiva non sempre vince il migliore, ma vince chi ha avuto la concentrazione, determinazione e - perché no - fortuna nei momenti decisivi. Non basta essere bravi stilisticamente, bisogna anche avere i cosiddetti e tirarli fuori al momento giusto, cosa che Fregugli è riuscito a fare. E poi le regole del Campionato non le abbiamo mica inventate noi, sono basate su quelle delle vere competizioni calcistiche: prima gironi di qualificazione, poi eliminazione diretta. Infine, se uno che ha battuto tutti nei gironi di qualificazione viene battuto da una schiappa in finale, i casi sono due: o è capitato in un girone facile oppure l'avversario non era poi tanto una schiappa.

IRREALTA' VIRTUALE

Stupenda redazione di K,
saltando subito i convenevoli (siete, assieme a VG & CW, la migliore rivista del settore) (non ho afferrato l'accomunanza, NdMBF), e passiamo subito all'argomento di discussione di questa lettera: LA REALTA' VIRTUALE NON HA FUTURO.
Vi chiederete cosa voglio dire con questa esclamazione. Il fatto è che voi attribuite un ruolo troppo importante a questa nuova tecnologia nel campo video ludico. Infatti, vedi K25, vi spingete fino al punto di immaginare una sala giochi del futuro basata esclusivamente su questo sistema. Francamente ritengo che non succederà mai. Ciò è motivato da alcune semplici ragioni:
1) Una macchina per realtà virtuale costa un mucchio di soldi e nessun proprietario di sala giochi sano di mente spenderebbe 80 milioni per comprarsi un gioco, quando ad almeno un quindicesimo del prezzo può comprarsi un sicuro campione di incassi come *Street Fighter II* (nella mia sala giochi bisogna sempre fare la coda per giocarvi nonostante sia lì da ormai cinque mesi!) o comunque un qualsiasi altro gioco che sicuramente gli garantisce un maggior margine di guadagno.
2) I prezzi non scenderanno sicuramente per un bel po', data la bassissima richiesta, e comunque non pareggieranno mai quelli dei videogames normali.
3) Le macchine a realtà virtuale non sono adatte alla sala giochi. Infatti gli unici tipi di giochi per cui possono essere sfruttate sono i simulatori di volo e di guida e i giochi di strategia. Infatti come pensate sia possibile trasferire un picchia duro nella realtà virtuale? Non certo come avete suggerito voi nel numero 25. Perché? Innanzitutto vorrei vedervi ad eseguire di persona (lentamente) un bel calcio volante o una chartwheel o il dragon kick di *Street Fighter* (sono un fissato). E poi che schifo di combattimento è se non c'è uno scopo o, comunque, se non si avanza di livello incontrando nuovi mostri, o peggio ancora, se decidi tu come ammazzare gli avversari? E che cavolo serve trasferirvi un gioco di sport, come il calcio, se poi anche lì bisogna essere atletici e bravi come se si giocasse su un campo reale? Non tutti i videoplayers sono bravi nella realtà come nei giochi (certamente non io). E poi non vedo che bisogno ci sia di chiudersi in sala giochi se si può giocare lo stesso sport nel campetto sotto casa.
Adesso, e correggetemi se sbaglio, non direi che le simulazioni e la strategia siano giochi che catturano un ampio pubblico. Io non ho mai visto una vera simulazione di volo e tanto meno un gioco di strategia in sala giochi. E lo stesso dicasi per le avventure E anche i giochi di macchine non hanno certo una grande numero di fan o perlomeno non paragonabile ai maniaci degli shoot'em up e dei beat'em up (secondo me i più popolari). E anche nel campo dei computers non sono certo le simulazioni e le avventure i giochi più venduti, come testimoniano la netta prevalenza degli Amiga e soprattutto l'ascesa rapidissima delle console, che in America e fra non molto anche in Inghilterra, hanno spazzato via gli home computers.
Per queste ragioni, più che convincenti, ritengo che il futuro sarà sempre costituito dai videogame attuali, magari olografici, ma sempre con lo stesso tipo di azione. Vorrei quindi che replicaste a questa lettera con i vostri argomenti e seriamente (non dicendo boiate tipo "non è colpa nostra se sono tutti scemi e non giocano a giochi più intelligenti come quelli di strategia", tenete presente che sono uscito da liceo quest'anno a 17 anni, sì 17 anni, con 56, e ne devo ancora compiere 18 pur essendo un universitario). Sono inoltre aperto a rispondere a qualsiasi polemica che nascesse.
Grazie per l'attenzione e tanti saluti da un vostro affezionato cliente (? Ndr)

MAURO "THE STREET FIGHTER" LONGONE (VR)

PS
Non sono contro la realtà virtuale. Per me sarà utilissima e avrà notevoli sviluppi in campo professionale, ma non certo in quello dei videogiochi.

Andiamo con ordine. Ti ringrazio di aver sottolineato che preferiresti una risposta intelligente, visto che di solito non scrivo altro che "boiate". Prima di esportela, comunque, preferirei chiarire alcuni concetti che nella tua lettera sono piuttosto confusi.
1) Le console non hanno spazzato via gli home computer (Amiga e Atari ST) in Usa, sono uscite prima (il Nes è stato lanciato verso la fine dell'83 negli States): non gli hanno semplicemente dato la possibilità di imporsi. In Italia, dove è avvenuto il contrario, il Nes non ha nemmeno scalfito la popolarità degli home computer. Non penso proprio che il Megadrive soppianterà l'Amiga in Inghilterra, tanto meno in patria. In ogni caso, la macchina da gioco più diffusa nel mondo non è una console, bensì un computer, il PC IBM.
2) I prezzi attuali delle macchine virtuali sono alti semplicemente perché si tratta di una tecnologia nuova. Col passare del tempo, scenderanno sensibilmente. Il C64 fu lanciato ad un prezzo di quasi 800 mila lire, e solo due anni dopo costava 500.
3) Hai una mentalità troppo ristretta ai videogiochi tradizionali, che non può sussistere accanto a quella virtuale. Concetti quali interagire in modo così realistico da apparire quasi reale e tangibile non è mai stato reso in modo efficace da nessun coin-op. La realtà virtuale ci permette di diventare protagonisti di incredibili avventure, aprendoci le porte di mondi simulati fino ad ora inaccessibili: adesso ci limitiamo a muovere uno sprite sullo schermo e a ruotare una manopola... C'è una scena di Ritorno al Futuro 2 *in cui due ragazzini del ventunesimo secolo, trovandosi di fronte a un coin-op, commentano "Preistorico!". Una scena che potrebbe avverarsi in un futuro più vicino di quanto Robert Zemeckis, regista del film, aveva immaginato.*
4) In base a quale criteri affermi che gli spara e fuggi e i picchiaduro riscuotono più successo delle simulazioni automobilistiche o di volo? Super Monaco GP, Winning Run, Out Run, GP Rider, Super Hang On *solo per citare qualche titolo: non mi pare affatto che riscuotano meno successo di* R-Type. *Non parliamo poi di giochi come* Afterburner, Thunderblade *o* G-Loc...
5) Non ho ben afferrato il nesso logico tra il fatto che preferisci i videogiochi "tradizionali" pur essendo uscito dal liceo con cinquantasei...
6) Forse la realtà virtuale non riscuoterà quel successo che tutti noi auspichiamo, ma se avvenisse il contrario, vorrei che ti ricordassi chi l'aveva profetizzato anni prima...
7) Curiosità personale: hai mai giocato con una macchina virtuale? Altrimenti sarebbe come criticare un libro che non si ha nemmeno letto...
A questo punto, per le convincenti ragioni appena esposte, la tua critica va alquanto ridimensionata...

IL NUOVO KAPPA È...

"Deludente! Ho deciso di scriverti per segnalare alcuni tuoi difetti...
1) la scomparsa dell'indice degli inserzionisti
2) sei troppo grosso! non riesco più a farti stare sugli scaffali con gli altri!
3) la nuova carta sembra riciclata
4) lo sfondo è ovunque bianco
5) la CIP è in hi-res: sfarfalla!
6) la parte riassuntiva di ogni gioco non ha più un aspetto di immediata percezione (è scritta in piccolo ed è in bianco e nero)
7) i valori G/Qi/A/Fk non hanno più le bande verticali
8) il set di caratteri è pe-no-so! (soprattutto i numeri)
Per concludere: togliete le 16 pagine in più e ripristinate la vecchia rivista (se vi serve spazio eliminate del tutto le console)"

TORDI FABIO (PV)

"Galattico! Se prima eravate i migliori in Italia, ora potreste candidarvi come la migliore rivista d'Europa (non conosco quelle americane e giapponesi). Il nuovo formato è grande: molto più leggibile e scorrevole di quello vecchio, mentre prima in certi punti era un po' ostico. (...) Le sedici pagine sono una conquista, soprattutto perché non avete aumentato il prezzo. L'impaginazione è forte: i dati tecnici sul lato destro della pagine sono molto più chiari e immediati. Finalmente avete tolto le Pagine Gialle, basta che non cominciate ad allegare elenchi telefonici, va tutto bene... E poi la Posta è di MBF (Thanks, dude, NdMBF)"

ANDREA "KANEDA" FAVATI (Imola)

Divergenze di opinioni... La virtù sta nel mezzo?

HANNO DETTO...

"Uh, yeah, I go slow"

(Joy Salinas, a proposito di *Wing Commander II* su un 12 Mhz)

"It's a miracle"

(Queen, a proposito di *Leander* su Amiga)

EPILOGO

Lo so, lo so, abbiamo sacrificato la Posta brevis, il Technicamente Parlando *("Mass Hysteria, this is techno") e la lettera "Mi fa Male" di Gennaio, ma c'erano diverse lettere interessanti, tagliarle avrebbe significato snaturarle (chi taglierebbe un pezzo di quadro di Giotto perché non ci sta sulla parete di casa?). Preparatevi a un anno all'insegna della Posta, l'unica rubrica immune da sponsor, interruzioni pubblicitarie e cruciverboni. Sperando che questo clima polare che attanaglia Milano e più in generale l'Italia passi in fretta, non posso che augurarvi un 1992 cenobitico.*
MBF

ANNUNCI

VENDITA

Per passaggio a 486 VENDO Pc Ms Dos compatibile 100% CPU 386/25 Mhtz con 2 MB ram, HD 84 MB, doppio floppy (1,2 e 1,44 MB), scheda VGA colore 1024x768, tastiera estesa e mouse Logitech con software; in perfette condizioni a L. 3,000,000: qualsiasi prova. Solo se interessati.
Alessandro tel. 02/38102375 cena

Atari 520 St VENDO, un anno di vita, completo di modulatore TV, mouse Logitech, 2 joystick, manualistica originale, Stos versione 2,5, 20 megabyte di programmi ad incredibile prezzo: L. 460,000 trattabili.
Cristiano Beccin via Bruino, 30 - 10138 Torino tel. 011/4341176

Attenzione! Hai un Cbm 64? Hai un tasto reset? Allora richiedi subito la seconda "nuova raccolta di trucchi, poke, cheat mode e password" per terminare i migliori giochi. A sole L. 9,750 spese comprese. (Allegare 13 francobolli da L. 750).
Antonio Belcuore via Mac Mahon, 90 - 20155 Milano

VENDO digitalizzatore audio e video (in una sola interfaccia) per Amiga 500/2000 con le seguenti caratteristiche: audio stereo (banda passante 20Khz) e video da 16 a 4096 colori, corredato di filtri, manuali e programmi originali. 9 mesi di garanzia a L. 190,000.
Cristiano Preda via A. Grandi, 43 - 20050 Verano Brianza (Mi) tel. 0362/903909 dalle 15 alle 20

VENDO A500 + espansione + drive esterno + 2 joystick + 8 giochi originali. Tutto compreso di manuali e cavi di collegamento. L. 800,000.
Filippo tel. 0532/61359 ore pasti

VENDO C64 (mod. vecchio) + disk drive 1541 + stampante Mps801 solo a L. 350,000.
Emanuele tel. 02/48002273 ore pasti

VENDO Pc Philips NMS TC 100 - 10 Mhz - 640 Kb - 2 drive - CGA Ms Dos 3,30 - disco illustrativo - video - stampante Philips NMS 1433 - con manuali completi usato poco, del 1991 - L. 1,200,000 trattabili.
Leopoldo tel. 0732/628818

Volete la vostra foto in formato digitale a colori (Amiga/Pc) di qualità professionale per poi rielaborarla con i vostri programmi di grafica? Allora inviate alcune foto o eventualmente una videocassetta in formato VHS, da dove volete prelevare delle immagini.
Ivan Allevi via Daniele Manin, 24 - 20020 Magnano (Mi) tel. 0331/658641

Se vi interessano cassette originali per il C64 e 128 telefonate a:
Riccardo ore pasti tel. 06/743436

VENDO C64 skate (incluso skate board omaggio) 1 anno di vita, con registratore + disk drive + joystick + giochi cassette/disco. Prezzo trattabile.
Christian tel. 02/9420164 dalle 12,30 in poi

VENDO C64 new con registratore, drive, 2 joystick, coperchio antipolvere, 2 cartucce per copiare e velocizzare i programmi + giochi cassetta/disco valore L. 850,000 tutto in blocco L. 400,000.
Lino tel. 02/96381923

Attenzione!!! VENDO At 286 Turbo 16 Mhz 1 Mega di ram con monitor a colori Philips + 2 drive alta densità + hard disk da 20 mega con molto software installato (Ms Dos 5,0 + window 3 + turbo 6,0 + altre novità) + scheda grafica super Ega e tastiera estesa 101 tasti. Vero affare, tutto funzionante al 100%, 1 anno di vita.
Stefano tel. 0375/81435

VENDO confezione Amos (il creatore di videogame) contenente tre dischi programma + manuale con più di 300 pagg. a L. 100,000 spedizioni comprese.
Davide tel. 0183/273404 o 0183/20377

VENDO, causa passaggio a sistema superiore, compatibile Ibm 286, 12 Mhz, Hdd 21 Mbyte, drive 5,1/4 a 1,2 Mbyte, scheda grafica Hercules CGA, monitor bianco e nero, stampante, Genius mouse, modem + programmi a scelta. Tutto a L. 1,800,000. Possibilmente zona o provincia Brindisi.
Francesco tel. 0831/528641

VENDO C64, drive 1541, cartuccia velocizzatore/sprotettore, monitor a colori Commodore 1901, dischi + manuali a L. 450,000.
Mario tel. 02/2823569 ore pasti

VENDO per Amiga Dragon's Lair (40,000) e Dragon's Lair II (45,000). Se comprati in coppia L. 80,000. entrambi originali, perfettamente funzionanti, completi di manuali.
Paolo tel. 0383/45740 dalle 17 alle 21

VENDO C64, accessoriato di floppy-disk, cartuccia per duplicare programmi, registratore, joystick e giochi interessanti, tra i quali numerose simulazioni originali. Prezzo interessante.
Massimo tel. 031/521107

VENDO C64: tastiera + cavo coassiale + trasformatore + duplicatore + registratore + giochi a L. 200,000.
Dario tel. 080/229006 dopo le 14

Causa inutilizzo VENDO solamente in blocco: C64 con Speed Dos, drive 1451, registratore, stampante Mps 881, modem, cartucce varie, dischi con giochi e utility. A L. 700,000 tratt.
Pierluigi tel. 011/9491475

VENDO C64 + drive 1541 - II + registratore + adattatore telematico + software originale su cassetta e su disco + manualistica varia a L. 700,000 trattabili. La merce è in ottimo stato. Penna ottica in omaggio. Vendo anche singolarmente.
Maurizio Amati via Martiri d'Otranto, 86 - Bari tel. 080/5597529

VENDO a L. 500,000 Atari 1040 Stf+29 giochi originali (tra cui Monkey Island e Kick Off 2) + mouse + joystick. Tutto in ottime condizioni.
Alessandro tel. 0341/285304 ore serali

VENDO per C64 cartuccia Mk VI con relativo software a L. 50,000; Geos 2 originale in italiano a L. 50,000; vari giochi + utility su dischi da 5, 1/4 L. 50,000.
Pasquale Romeo via Don L. Orione, 32 - 89124 Reggio Calabria tel. 0965/97337 dopo le 20,30

VENDO C64 ottime condizioni + disk drive 1541 II + giochi + portadischi + manuale + cavi, con confezioni originali, a L. 500,000.
Guido tel. 0165/42787 (ore serali)

Attenzione!! Per C64 VENDO 18 giochi originali (con istruzioni, scatole) al prezzo di sole L. 60,000!!! (Turrican, Super Monaco G.P., Challenger, Flymbo's Quest ed altri.
Stefano tel. 0375/81435 ore pasti

CERCO

CERCO disperatamente dei Cad e dei simulatori di volo e soprattutto Cuck Yeager'Air Combat.
Alek tel. 0124/490787

Magic Amiga club CERCA soci in tutta Italia!! Niente tassa per l'iscrizione. Disponibili ultime novità. Accorrete in massa!!!
Luca Pacella via Martiri 6 Ottobre, 79/B - 66034 Lanciano (Ch) tel. 0872/45102

CERCO disperatamente!!! Vite infinite per il gioco Moonwalker su A500.
Daniele Lo Pinto via F. d'Alessio, 12 - Roma tel. 06/6537474 dalle 16 alle 20,30

CERCASI giocatori di GdR: D&D: GdR di Dylan Dog e giochi per Amiga in zona Legnano (Mi).
Stefano Savarino via Bernini, 1 - Cerro Maggiore (Mi) tel. 0331/518457

CERCO a qualsiasi prezzo, (purché onesto) l'interfaccia per Amiga che permette di utilizzare il disk drive 1541 del C64, usando l'emulatore C64 per Amiga.
Tiziano Cogna via al Chiosso, 10/B - 6572 Quartino (Ch) tel. 093/613028 dopo le 18.

SCAMBIO

Cerco ragazzi disposti a SCAMBIARE soluzioni e trucchi per qualsiasi gioco su Ms Dos, scrivete i vostri trucchi e i vostri problemi.
Emiliano Savorini via G. Pogliani, 6 - 20037 Paderno Dugnano (Mi)

CONTATTI

Cerco disperatamente CONTATTI per A500, per scambio giochi preferibilmente zona Monza. Annuncio sempre valido.
Alberto Russo tel. 039/320376

Cerco CONTATTI con Amiga musicisti che siano disposti ad aiutarmi a raffinare le mie tecniche ed a illustrarmi le loro. Il mio obiettivo è quello di arrivare a scrivere musica per giochi.
Stefano Mattia via Fondovalle, 18 - 66052 Gissi (Ch) tel. 0873/93308

Delta bit Pc club: tutto il software per Pc direttamente dall'America. Cosa aspetti? CONTATTACI subito, l'annuncio è sempre valido.
Luca tel. 0425/51157 dalle 20,30 alle 21,30

Cerco CONTATTI per Amiga, possiedo anche un Megadrive, per formare un megaclub che vorremmo chiamare APMMMC, Amiga, Pc & Megadrive megaclub in cui avverranno scambi software di ogni genere, se avremo successo... sarà meglio!!!
Fabrizio - Pesaro tel. 0721/412600
Alessandro - Pesaro tel. 0721/410135

Cerchiamo CONTATTI in tutta Italia. Per il vostro Amiga o Pc Ibm c'è il nuovissimo Spookies A. & P. club. La nostra softeca si basa su oltre 8000 programmi (utility, grafica, giochi, ecc.). Vantiamo inoltre molte soci in Inghilterra, Francia e in "the" U.S.A. Contattateci vi manderemo il nostro originale catalogo. E ricordate, noi lo facciamo per voi non per lucro.
Giovanni Cacchione via Casale, 38 - 31030 Semonzo (Tv) tel. 0423/910059